

OUR OPINIONS!

平成13年11月1日発行第8巻第6号通巻62号  
<http://www.microgroup.co.jp/>

隔月刊

# ゲーム批評

2001 11月号

定価 780YEN

第2特集 The second special feature

悪趣味ゲームライター晩餐会

巻頭特集 Special feature

## FFX 批評対決!!

FFXを嘗め倒す?!

否定派・肯定派ソフトレビュー

FFX 実はココが凄い!

ゲーム批評

2001

11月号

FFX批評対決!! / 悪趣味ゲームライター晩餐会

Vol. 41



# 『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、ということなのでしょう。  
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、  
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。  
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

- 
- ・ テレビゲーム業界の広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちようちん記事』に類する原稿は掲載しない。
  - ・ ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。
  - ・ 批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。
  - ・ 批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
  - ・ 批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。
  - ・ 批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。
  - ・ 評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。
- 

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、  
私たちは力不足かもしれません。  
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、  
私たちは努力しています。  
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部



- 1 ゲーム業界トピックス ————— 4  
2 1分で分かる業界の動き ————— 7

## 3 第1特集

## FFX 批評対決!!

- 4 FINAL FANTASYに魅せられて ————— 10  
5 激突! 『FFX』ソフトレビュー ————— 12  
6 旧来のイメージを吹き飛ばす圧倒的なスケール 加藤健介 — 12  
7 曖昧なままで描かれた「生」と「死」 前川一志 — 14  
8 新たな戦闘の概念に注目 水野隆志 — 16  
9 空前絶後の豪華な葬祭 多根清史 — 18  
10 やんちゃスピリットに乾杯 米光一成 — 20  
11 『X』までの名詞によるFF伝 — 22  
12 『FFX』の位置 — 24  
13 プロとしての視点  
寺田憲史が語る いまゲームに言っておくべきこと — 26  
14 プロとしての視点  
おがきちか 作家として、女性としてみる『FFX』 — 30  
15 『FFX』退化の歴史 — 33  
16 『X』はこう見ろ! 肯定派vs否定派座談会 — 34  
17 ホントはここが凄いFFX — 38  
18 緊急アンケート — 42  
19 劇空間?! ブリッツボールレビュー — 44  
20 スクウェアが手に入れたもの — 46  
21 映画「ファイナルファンタジー」批評 — 49  
22 これからの『FF』を完璧に予想する — 50  
23 第1特集総論 — 53

## 24 第2特集 悪趣味ゲームライター晩餐会 ————— 62

- 25 悪趣味ゲームの歩み ————— 63  
26 がっふ獅子丸 vs. 阿部広樹座談会  
悪趣味ゲームとクソゲーのヒ・ミ・ツ — 64  
27 阿部広樹プレゼンツ 悪趣味ゲームレビュー「焼肉奉行」 — 70  
28 悪趣味ゲームのつきあい方 多根清史編 — 72  
29 悪趣味ゲームのつきあい方 箭本進一編 — 73  
30 多根清史プレゼンツ 悪趣味ゲームレビュー「鉄1」 — 74  
31 箭本進一プレゼンツ 悪趣味ゲームレビュー「スーパーギャルデリックアワー」 — 76  
32 変わりゆく悪趣味ゲームの制作と市場 — 78  
33 悪趣味ゲームのつきあい方 銃田夢人編 — 81  
34 銃田夢人プレゼンツ 悪趣味ゲームレビュー「英会話~映画で学ぶ英会話~ゾンビ」 — 82  
35 ソルゲ市蔵入魂の描き下ろしまんが 科学探究漫画 悪趣味ゲームとは何か? — 84  
36 第2特集総論 — 86

37 クリエイターの原体験 第23回 高塚新吾  
ゲーム会社に入らなかったら麻雀のプロになりたかった — 9038 ゲームソフト批評特別企画  
『グランツーリスモA-spec』開発者インタビュー — 94

## ハード略称

PS1…プレイステーション1  
PS2…プレイステーション2  
SS…セガサターン  
DC…ドリームキャスト  
N64…ニンテンドウ64  
SFC…スーパーファミコン  
GB…ゲームボーイ  
WS…ワンダースワン  
NGP…ネオジオポケット  
PC…パソコン  
Win…ウィンドウズ  
AC…アーケード

## ジャンル略称

RPG…ロールプレイングゲーム  
ARPG…アクションRPG  
SRPG…シミュレーションRPG  
SLG…シミュレーションゲーム  
AVG…アドベンチャーゲーム  
STG…シューティングゲーム  
3DSTG…3Dシューティング  
ACG…アクションゲーム  
格闘ACG…格闘ゲーム  
RCG…レースゲーム  
TBG…テーブルゲーム  
SPG…スポーツゲーム  
PZG…パズルゲーム  
ETC…その他

## ゲームソフト批評

- 39 『シャドウハーツ』前作の無念は果たせたのか — 98  
40 『みんなのGOLF3』3作目として世熟してきたゲームシステム — 100  
41 『黄金の太陽』現れた“太陽”の行方 — 102  
42 『黄金の太陽』ユーザーの期待に応えることができたのか? — 104  
43 『ザ・フィアー』制作者の意欲は買いたいが…… — 106  
44 『カルドセプト2』隅々にまで行きわたったユーザーの声 — 108  
45 『クラブカート ロッパエディション』最大のライバルは…… — 110  
46 『クラッキンDJ2 パート2』操作は簡単だが音ゲーの原点が見える — 111  
47 『爆熱! ドッジボール』子どもが遊べるゲームが少ないと思わないか? — 112  
48 マンガによるGAME SOFT REVUEW 『ナコルル』 — 113  
49 『マックスペイン』 — 114

## 連載・コラム

- 50 悪趣味ゲーム紀行 がっふ獅子丸 — 54  
51 げーれき2001 はやのん — 56  
52 名越武芸帖 名越稔洋 — 60  
53 E.C.M G-Trance — 88  
54 GAME BEAUTY MUSE 斉藤智晴 — 89  
55 複眼視点 武田丸男 — 118  
56 悲しく楽しいゲーム業界裏事情 橋本和明 — 120  
57 エロの星の名の下に 南敏久 — 121  
58 韓国ゲーム電文 — 122  
59 今号の駄作2 銃田夢人 — 123  
60 読者あつての本ですから — 124  
61 プレゼント・バックナンバー — 128  
62 気がつけば3日ですよ 中村龍徳 — 131



## Topics

結局は映像頼みの新ハード？  
GC、Xbox共に霧中の船出

それぞれの思惑が表出した各発表会。業界を覆う暗雲は深い。魅力的ではあっても問題点も見え隠れする内容であった。

映像の持つ力とは、なんと甘美で麻薬的なのだろう。8月末に相次いで開催されたゲームキューブとXboxの記者発表は、図らずもその点を知らしめた。

## GCで最も評価されたのが『ゼルダ』だった皮肉

任天堂スペースワールドの開催に先立って8月23日にお台場で開かれたゲームキューブの記者発表会。E3で公開されたものの、国内での本格発表は初めてとあって、会場は多くの報道関係者やアナリストで埋め尽くされた。

壇上には任天堂副社長の浅田篤氏や、経営室長の岩田聡氏、「マリオの父」宮本茂氏らが交代で登

場。約1時間にわたってゲームキューブの優位性が述べられた。

特に今回の記者発表ではE3と比べて、ゲームキューブ単体よりも、ゲームボーイアドバンスとの連動企画について時間が割かれたのが特徴。専用ソフト『コロコロカービィ』『どうぶつ森+』もあわせて発表され、新しい遊びの可能性をかいま見せた。

しかし会場が最も沸いたのは、新作『ゼルダの伝説GC』（仮）の参考ムービー。トゥーンシェイドによるセルアニメ風の映像が特徴で、他のCGと差別化が図られていたこともあり、なるほど意外性は十分。しかし、これはまたゲーム機の可能性を知らしめるに

は、優れた映像が不可欠という公式を再確認させるものだった。

映像性の追求にはコストがかかる。任天堂はゲームキューブを開発の容易なマシンだと説明したが、開発者はそれだけにハードの性能をフルに使って、まだ誰も見たことのない映像作りに励むはずだ。その引き金を引いたのが他ならぬ『ゼルダ』だとしたら、皮肉な話ではないだろうか。

むしろ筆者が今回の発表で影ながら注目したのは、トレーディングカードとの融合を計る『eカードリーダー』。供給媒体が紙なので、低コストで面白いアイディアを実現できる可能性があるためだ。任天堂では『ポケモン』以外にも展

開予定だというが、当面は任天堂ソフトのみの展開になる模様だ。サードパーティへの仕様公開など、多くの開発者がこの紙のインフラを利用しやすい環境を作ることが、面白いゲームを生み出すには重要な要素ではないだろうか。

## 米国11月発売にもかかわらず未だ触れないXboxの不満

一方で最新ゲーム映像の嵐となったのがXboxの発表会。会場となった東京国際フォーラムでは、数回にわたるプレゼンテーションが行われ、プレスや流通をはじめ、多くの関係者が詰めかけた。しかしXboxを実際に手にとつて触れる機会はなく、目玉が国内



発売日の発表(2002年2月22日)というだけで、いささか寂しいものだった。

日本でXbox事業を統括するマイクロソフト(以下MS)の大浦博久常務は、発売日について「最大の商戦期である年末商戦を逃すことは痛手だが、マクロで見れば影響は少ない」とコメント。今後10月の東京ゲームショウ秋、11月の米国発売にあわせて段階的に国内で宣伝活動を行い、満を持して発売日につなげる形だ。

確かにマーケティング的には年内発売が理想だが、国内でのXboxの盛り上がりは、まだ微々たるものだ。また会場で公開されたソフトはサードパーティの物ばかりで、MSのファーストパーティ、

セカンドパーティ製のソフトがなかった点も懸念される。

ゲーム機の立ち上げにおいて初手での躓きは致命的だ。北米市場での盛り上がりの逆輸入も含めて、まずは盤石の体制をという経営判断なのだろう。確かに長い目で見れば正しいと思われる。

過去に海外先行のハード例には3DOなどがあるが、いずれも失敗している。ただ3DOとの違いは国内ソフトの充実ぶりだ。会場では『幻魔 鬼武者』(カプコン)、『デッド・オア・アライブ3』(テクモ)など7ソフトの映像が公開された。またアトラス、フロムソフトウェア、ナムコが新たに参入を発表した。

ただし発表ソフトはいずれも美麗な映像が主体の「重厚長大」ソフトばかり。まずは北米市場への先行投入でコスト回収が計られるものと思われる。しかし、映像性の追求は金食い虫だ。MSはネットゲームで新しい遊びを提供するというが、会場では具体的なサードパーティ開始時期やタイトルについて言明は避けられた。



『デッド・オア・アライブ3』。Xboxのキラータイトルとしての実力はいかに……

ネットゲームは次世代の遊びとして注目されているが、一方で開発者が周囲の期待にあおられている側面もある。またXboxは標準でネットワーク対応だが、実際に接続するには専用ADSLモデムが必要になる模様で、ユーザーにとっては負担が増しそうだ。

むしろXboxで注目したいのは米MSとジャパン・デジタル・コンテンツ(以下JDC)が設立したゲームファンドだった。これはMSとJDCがゲーム企画の審査を行い、承認されれば、JDCが企画費用のうち75%を出資。またMSからXboxの制作ツール

が開発期間中貸与されるというものの。出資額の上限は7000万円といささか少ないが、中小の開発会社には福音になる可能性がある。

ただしこのファンドが成功するか否かは企画の審査官次第。ゲームの面白さを紙資料だけで他者に説明することは難しく、仮に審査が過去の実績重視、デモ映像重視になるなら、ファンドの意味も乏しくなるだろう。ゲームのアイデアと資本を結びつけ権利を分配するシステムとしては評価できるが、実効性は未知数だ。

映像の持つ力はわかりやすいが、コスト回収は難しくなる。メリットとデメリットは過去に十分理解されたはずだ。映像力が幅を利かすうちに、新しい柱なりシステムを構築しなければならぬ。一連の発表はその重要性を改めて示したのではないだろうか。

## PROFILE

大槻典博  
(おおつき・のりひろ)

1971年生まれ。関西大学社会学部卒。ゲーム&コンピュータ系で執筆中。任天堂はもつとリスクを、MSはもつと独創性を発揮して欲しいと思う今日この頃。



## Topics

満を持して登場した『バーチャファイター4』  
果たしてゲームセンターを救えるか?!

悪い所があるのならば修正するのはあたりまえ  
しかし、その過程が問題ではある

活気を取り戻した  
ゲームセンター

8月上旬、満を持して人気格闘ゲーム『バーチャファイター4』（以下『VF4』）が発売された。苦戦を続けるアーケード業界にとって「救世主」として待望されていた『VF4』。その結果とはどうのようなものだったのだろうか。

今夏には『鉄拳4』や『カプコンVS.SNK2』が発売されたこともあってゲームセンターの活気はかなりの盛り上がりを見せている。その相乗効果もあってか、9月中旬現在の結果として、『VF4』インカムは脅威的だ。さらに『VF4』には「アクセスカー

ド」や「VF.NET」という新要素が盛り込まれている。「アクセスカード」はアーケードゲームでありながらゲームデータを保存できるということだけでなく、カード購入はコインオペレーションに新たな方向性を示し、そのカードに連動した「VF.NET」はiモードを利用したサービスを展開している。

しかし、『VF4』の最大の疑問点として、発売から1ヶ月と経たずにバージョンアップをしてみたことがある。それも、細かな内容の変化ではなく各キャラクター間のバランスを変えてしまうまでの変更だ。

バージョンアップが  
もたらしたもの

この変更にはいろいろな推測が考えられる。一部のキャラクターが持つ強力な連携や空中コンボなどが原因とってしまえばそれまでのようだが、それにしても早過ぎないだろうか。技のコマンドや特性の変更。さらには新技まで追加されている。まるで8月上旬の製品版がロケテストであったかのようでもある。それも、キャラクターバランスがよくなっているというわけではなく、どちらかというところ「悪く」なっている印象も受ける。さらに、変更後のインフォメーションも充分ではなかつ

た。バージョンアップの有無を知らないでプレイを再開したプレイヤーは戸惑ったことだろう。これまで積み立てていた戦術を変更せざるを得ないというのはプレイヤーにとってはかなりの負担ではないのだろうか。

プレイの積み重ねを一旦リセットさせられたプレイヤーはもちろん、バージョンアップによって各アミューズメントセンターがどのような影響を受けたのだろうか。残念ながら今号では取材結果を掲載することはできないが、このバージョンアップに対する取材は随時進行中である。次号、『VF4』特集にて取材結果を発表していきたい。  
(編集部)

## PROFILE

## 編集部

次号では『VF4』・『鉄拳4』について深く考察していく予定。もちろん、バージョンアップについても取材を続けていきます。



# 今号のゲーム業界の動き

(7月中旬～9月中旬)

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウォッチング!

## 7月

19日 『FFX』(PS2)が発売される。初回出荷数は214万本。予約だけでもミリオンを突破した。

25日 任天堂が同社のゲームソフトの著作権を侵害しているとしてエンターブレインとティルナノーグ両社を相手取り、『ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記』の製造・販売・頒布の差し止めと、2億5830万円の損害賠償の支払いを求める訴訟を東京地方裁判所に起こした。

26日 コナミとハドソンが業務提携。これにより、ハドソンは事実上コナミのグループ企業となった。

## 8月

1日 スクウェアは子会社のデジキューブの株式を1500株売却。売却に伴い、デジキューブ株の保有数は8140株(47%)から6640株(38%)に減少。

3日 パチスロ機メーカーのサミーがセガの子会社エスアイエレクトロニクスを買収。

6日 コナミがカジノのシステム管理会社「Paradigm Gaming Inc.」を買収すると発表。買収額は日本円で約15億円。

9日 コナミが2001年度3月期第1四半期の連結業績を発表。また、業績予想を下方修正することを発表した。

16日 アトラスが連結子会社であるアピエス、ムーシシステムサービスの2社をマネージメント・バイ・アウト手法により売却。

20日 『ドラゴンクエストIV』がPSへ移植されることが決定。

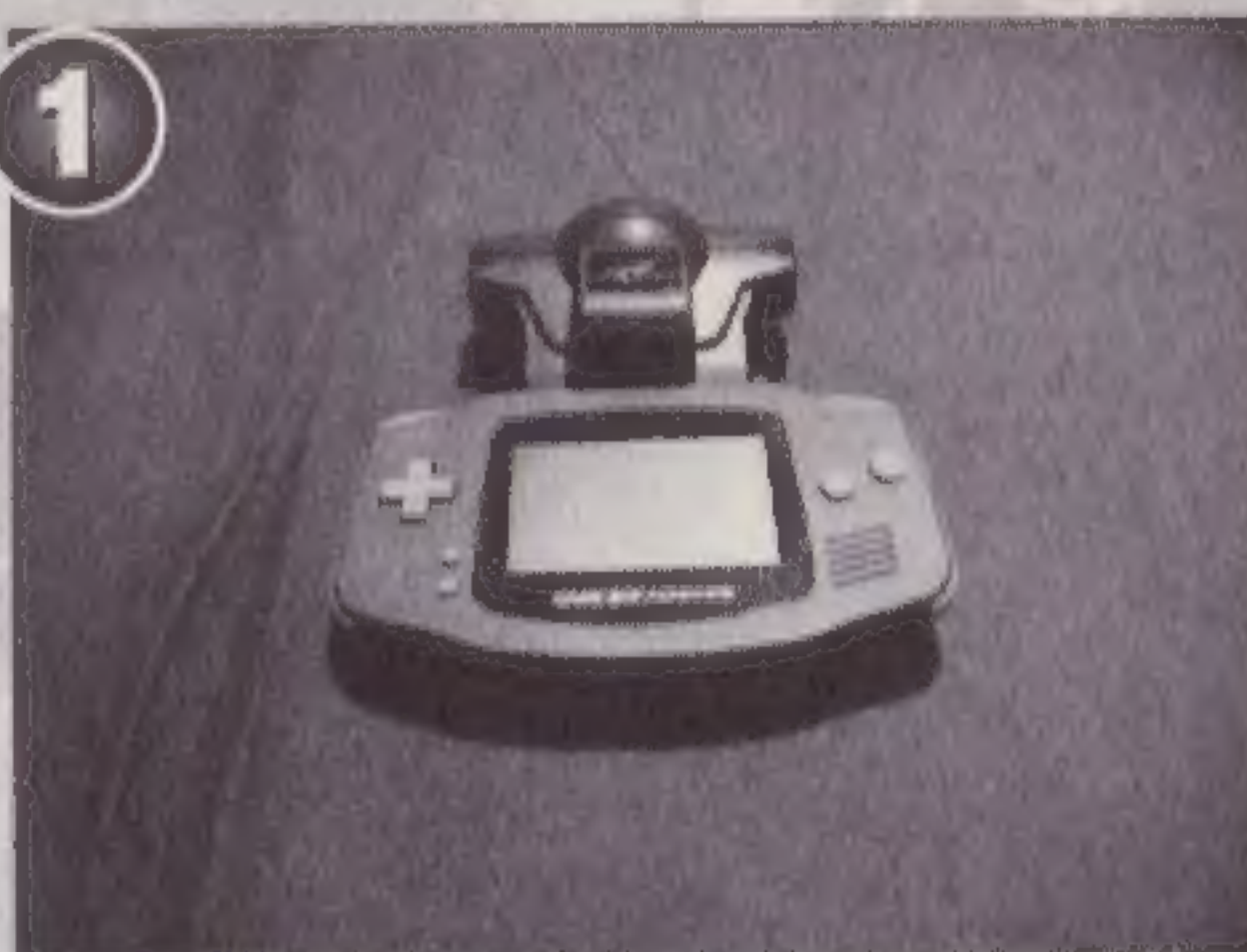
23日 東京ビッグサイトにてGAMECUBEの発表会が開催された。新作タイトルの発表などが行われ、『マリオサンシャイン』や『ゼルダの伝説』などに注目が集まった。

24日 NINTENDO SPACEWORLD 開催。(～25日)

27日 「Xbox Conference 2001 Summer」が開催される。日本での発売日(2月22日)が発表された。

27日 東京地裁、『ダービースタリオン』上で馬名を使用した馬主がアスキーに対する製造・販売の差し止めと4500万円の損害賠償請求を棄却。他の訴訟では、G1レースの優勝馬に限ってパブリシティ権を認める判決もあり(現在上告中)、同種訴訟で司法判断が分かれる結果となった。

1



さまざまな可能性を秘めた「eカードリーダー」。いかなる展開をみせるのか、に注目していきたい。

2



「Xbox Conference 2001 Summer」で行われた質疑応答でも、発売日以外の情報はほとんど語られなかった。

## 9月

2日 ロンドンにて「Electronic Consumer Trade Show」が開催された。大手メーカーはほとんど参加せず、参加メーカー数は昨年を大幅に下回った。

12日 PSoneが9980円に値下げ。10月には専用の液晶モニタも登場する。



# 批評対決!!

『FF』は、常に生まれ変わるこ  
とが求められるシリーズだ。

この一見矛盾した特性が、ユー  
ザーに「次もきつと」という信頼  
感と「次こそは」という期待とを  
抱かせ続け、2001年7月19日、  
ついに10作目が発売されるに至  
った。

『FINAL FANTASY X』  
は発売本数が累計200万本を超  
えるPS2史上最大のヒットを記  
録し、同時にこのシリーズの例に  
漏れず大きな反響を呼んだ。

特にこの『X』は、『FF』の  
新作が発売される度に交わされる、  
RPGとはなんぞやという議論に  
加えて、ゲームとはなんぞやとい  
う根本的な議論をも巻き起こす作  
品となった。そして、その議論に  
は未だ決着がついていない状況で  
ある。

ならば、いまこの空間、広告を  
入れないことでメーカーとの距離  
を保つ「ゲーム批評」という唯一  
無二の場所で、徹底的に『FFX』  
を語るんじゃないか!



# FFX

「クリスタル音階」  
秘密の洞穴で おじいちゃんがクリスタルを弾いてくれました  
硬く透明な旋律・回転する鍵盤  
私は何かを思い出しそうになりました

イラスト：中川悠京



## FINAL FANTASYに

## 魅せられて

ストーリーもシステムもほとんど続編に引き継がれることのない特殊なシリーズ『FF』。人は何故にそんなシリーズに惚れこんでしまうのか。

いるのだろうか。

## 『FF』シリーズとは

『ファイナルファンタジー』（以下、『FF』）の第1作が発売されたのは1987年12月、当時としては美しいグラフィックとメリハリの効いたBGM、職業選択や魔法を購入する目新しさ、プロローグイベント消化後にタイトル画面が表れるなどの洒落た演出が話題を呼び、50万本を超えるミドルヒットとなった。その後も定期的に続編を発表し続け、多くの迷作RPGが現れては消えてゆく中で人気シリーズとしての地位を確立、PS、PS2ではハード市場を支える大きな戦力となっている。では何故ここまで同シリーズが評価を得て

## 定まらない究極への道

『FF』シリーズの魅力を考えるうえで、同シリーズの共通点を考えてみると、

①その時代最高クラスのグラフィック

②魔法名、基本アイテム名

③パーティ全滅後は強制リセット

④チョコボ、飛空艇、シドが登場

⑤パッケージが白っぽい

くらいで、戦闘システム、レベルアップ方法、魔法の効果・取得方法、武器の効用といったRPGの基本となる仕組みはもとより、舞台設定、時代設定、主人公の性格といったシリーズ固有の世界観に

関わる部分まで見事に一貫性がない。制作スタッフも音楽の植松氏以外は流動的だ。

しかし、そこにこそ『FF』シリーズの魅力が隠されているのではないのだろうか。ファミコン時代は制作者の思い入れはどうであれ、市場的にはRPGブームに乗って登場した1作品に過ぎなかった。従ってゲーム誌やユーザーに注目してもらう為には、どうしても目新しい要素を入れていく必要があった。ありがちなシステムに往々しい名前をつけて騙そうとするメーカーも多いなか、スクウェアは本気で画期的なシークエンスを次々と導入する。味方同士殴りあうことで成長する熟練度システム、NPCの台詞から重要単語を

覚え、別のキャラに聞いたただすこととで情報を広げられるワードメモリーシステム、レッドスライム6匹に先制攻撃（全体ファイア×6）をくらうとカップラーメンができる時間以上に待たされる魔法効果のなめらかなアニメーションなど、以降のシリーズに引き継がれなかった一代限りの要素が満載だった『II』は最もとんがっていた『FF』といえよう。その後の『III』ではうって変わってジョブシステムとアビリティという完成度の高い成長システムが導入され、ファミコン末期の名作として高い評価を得る。手堅い商人ならこのあたりでシリーズの型を固定し、以降はシナリオ以外はマイナーバリエーションアップに留めるところだが、何故か『FF』はそうせず、『IV』ではジョブチェンジシステムを採用していない（『V』でリメイクされる）。特に戦闘とキャラの成長に関しては常に手が加えられており、武器・防具の意味づけはほぼ毎回手が加えられている。『IV』から導入された以降の『FF』戦闘の代名詞アクティブタイムバト



ルも『X』ではあっさり消えた。『Ⅷ』では魔法を敵から吸って自分に装備するジャンクシヨンステムの裏で、クイズに答えることで定期収入を得るといった斬新な試みがひっそりと組み込まれたが、どちらも今作限りとなった。さらに『X』では2D型RPGの常識だったフィールドマップをカットするという大改革も行われている。これらは常に成功しているとは限らないが、プレイヤーに対しては新鮮な印象を与え、作り手側にとっては行き詰まりを防止するというメリットがあったはずだ。もし『Ⅲ』のシステムをずっと引き継いでいたら、第1作の完成度が高すぎたためシナリオとモンスターを入れ替えただけの続編しか作ることができず、動脈硬化を起した『ウィザードリィ』シリーズのようになっていたかもしれない(『Ⅳ』は除く)。『X』のスフィア盤は画期的で、『X』の面白さに貢献しているが、面倒であることも否めない。おそらく『XI』『XII』では当然のようになくなっていくだろう。だからといってスフィア

盤が失敗だったわけではない。そのフットワークの軽さこそが『FF』の長所なのだ。

## 物語体験ゲームとしての『FF』

『FF』シリーズ生みの親、坂口博信氏はかつて、『F.D』のシナリオを手がけたアニメ脚本家寺田憲史氏に「ゲームで泣かせたい」と語ったという。しかし初期の作品では、仲間になったばかりのキャラクターが唐突に落ちてきた岩に突撃死、重要キャラがちっとも役に立たない究極魔法の封印を解くために疲労死、改心した敵キャラがボスに対して自爆死……etc.の子供心に世間の厳しさを刻み込むイベントばかりで、純粋に泣けるような代物は少なかった。むしろ数10階に及ぶ塔やダンジョンをノーセーブでクリアする達成感の方が感動できた。プレイヤーに用意されたドラマを体験させるという方向性を強く打ち出したのはSFCに移った『Ⅳ』からで、プレイヤーキャラが勝手に動きしゃべる小芝居や、戦闘中の敵との会話、

全滅することで先に進むイベントなどが多く登場するようになった。特に主人公の主体性は感情移入の妨げになるという理由から、否定的なプレイヤーも多かった。しかしキャラがオペラを歌うことと有名な『Ⅵ』では場面ごとにプレイヤーキャラが変わるようになり、1キャラクターではなく、ハーティ全体の物語を体験させるという姿勢が鮮明になった。PS

移植後は野島一成氏による自分探しを一つの柱とした物語となり、ムービーの多用も含めてプレイヤーの好き嫌いが激しく分かれる作品となったが、2次創作等の新たなファン層を獲得することになる

## 標準基準としてのFF

『F.D』シリーズは操作性に関するユーザー志向が徹底している。買い物や装備、アイテム整理に関しては初期の頃から効率よく行うことができ、調べる／話すが1ボタンで行えること、アイテムや魔法効果のヘルプ機能、実行したコマンドの記憶、回復アイテムや魔

法を連続で行う時の手軽さなど、遊び易さ、分かり易さの追求には余念がない。初プレイヤーへのフォローである初心者館は新作では消えてしまったが、新システムを楽しんでもらうためのチュートリアルは最新作でもしつかり残っている。『Ⅲ』から使えるようになったダッシュは革新的な進歩だったが、『Ⅷ』からはデフォルトでダッシュ、ボタン同時押しで歩きに変更されている。ほとんどのプレイヤーが常にダッシュしているのだから当然こちらの方が良い。そういった細かいこだわりは他の作品にも影響を与え、RPG全体の遊び易さに貢献してきた。もちろんこれらがすべて『FF』オリジナルというわけではないが、他メーカーが無視できない『FF』になればこそその底上げ効果がある。変わり続けるということは従来のファンがついてこないリスクがある反面、新たな顧客を獲得できる可能性もある。看板タイトルながら常に野心作であり続ける……そんな『FF』だからこそ究極への期待を抱きつづけた。

如月七瀬(きさらず・ななは) 米同時テロの影響でビル解体ゲームが発売中止に。FFⅦも時期ならやばかったのでは。創作表現の幅を狭めるような行為は止めて頂きたいです。

『Ⅳ』『Ⅴ』『Ⅵ』の思い出といえば、エリクサーを大事に取っという結局最後まで使わないこと。(北海道 樋口淳一)





激突! 『FFX』ソフトレビュー

# 旧来のRPGのイメージを 吹き飛ばす圧倒的スケール

PS2という絶大な表現力を手に入れた『FF』は  
映画そのものを飲みこみ、超越してしまった。

スクウェアが提唱する  
次世代RPGのお手本

60時間である。

ハチリとPS2の電源を付けて  
涙で滲むエンディングを見るまで  
大体60時間、僕は日本のゲー  
ム史上に残るべき大作RPGにと  
つぷりと没頭した

そりゃあ天下のスクウェア様が  
巨費を投じて作り上げた歴史的R  
PGだ。ただの一民間人である僕  
はそのスケールの大きさにただ恐  
れおののき、ゲームをする前に  
「ははあーっ」とパッケージ画像  
のユウナ様に深く頭をたれてから  
ゲームを開始するほかはない。

ゲームを始めてからというも

の、画面の綺麗さや映画のような  
カット割りに興奮しながら「次世  
代RPGのお手本」のようなこの  
ゲームにのめり込んだ。

僕が初めて『ファイナルファン  
タジー(以下、FF)』と出会っ  
たのは中学校に進学したてのころ  
だったろうか。当時知名度的に  
はまったく知られていなかったス  
クウェアという会社がホッソ、と  
落した金の卵。それが『FF』だ  
った。

和製RPGの歴史で言えば、そ  
れまでパソコンで主に遊ばれてい  
た『ウィザードリィ』、『ウルティ  
マ』という二大RPGの良いとこ  
ろをとって初心者用に遊びやすく  
したものがあの『ドラゴンクエスト

ト(以下、DQ)』。そしてその  
『DQ』のテイストを取り入れつ  
つ様々な新しいことに挑戦したR  
PGが『FF』の初代となるわけ  
である。

最初は『DQ』のマガイモノか、  
と思われていた『FF』だったが、  
新作を発表するたびに基本として  
のゲームシステムは『DQ』から  
離れ、まったく違うRPGシリー  
ズとして認識されるに至る。それ  
に伴い、『FF』は演出・シナリ  
オ重視のRPGである」という認  
識も徐々に高まっていった。

そしてPSで発売された『FF  
VII』、『FFVIII』、『FFIX』におい  
て、完全に『DQ』とは異質のシ  
ステム・シナリオ・世界観を持つ

加藤健介(プレイ時間…60時間)

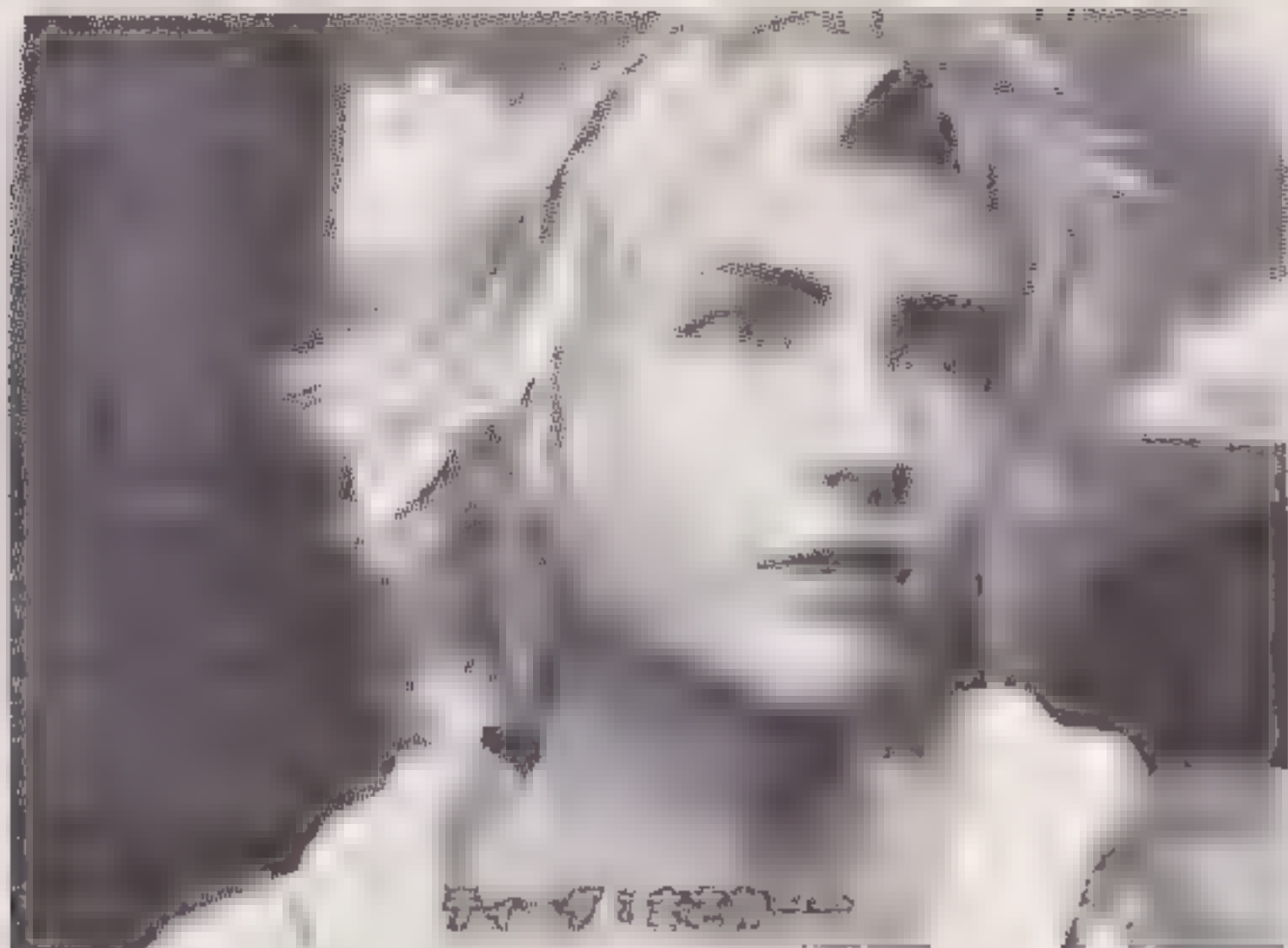
ことになった。

PSで発売されたシリーズ作は  
どれも「映画的」と表現され、シ  
ナリオ重視のユーザーには受け入  
れられつつも自由度の低さがネッ  
クとなり、RPGとして評価する  
ならどうしても厳しい評価になら  
ざるを得なかった。シナリオは一  
本道で自由度がなく、設定の作り  
込まれた主人公への感情移入もし  
づらい。「RPGはゲームシステ  
ムが命だ」と考える向きには圧倒  
的に不適切なゲームだったといえ  
るだろう。

映画評論家がゲームを  
語る日も遠くはない

さて、そこで『FFX』の登場





RPGであることと映画的事であることとの両側面から追求し、完成した究極に映画的なRPG

である。

『FFX』もまた、シナリオ重視のRPGである。そう言われる方は多いと思う。事実、映画のようなシナリオが命であるし、ゲームは完全に「本道」。今までのRPGでは必須だったダンジョンもろくになければ宝箱を探索する楽しみもほとんどない。一日イベントに突入すれば5分位コントローラーが必要のないこともよくあるし、シナリオがなくてあんなお仕着せのゲームだったら僕もプレイする気にはならなかったと思う。

だから「本道すぎる」とか「RPGじゃないよコレ」とか

「何で水中にずっと居れるんだ!」なんて言われてしまう

だが待つて欲しい。僕が『FF』を遊んで思ったのはまったく逆のことなのである。

つまり、「シナリオ重視のRPG」という枠に当てはめてしまうのがもはや筋違いだと思うのだ。「ゲームが映画に近づいた」のではなく「映画がゲームに近づいた」のである。

ゲームは終盤で飛空艇を入手するまでほぼ「本道で進む」そこに自由と呼べるものはほとんど存在しない。これは一本道のゲームだと評するより、むしろ「映画の本筋にゲームが乗っかっている」という感じである。そう考えるとどうだろう。道中の派手な戦闘も、スフィア盤での成長も、ある意味トラマティックなシナリオを楽しむためのミニゲームなのである。

何をハカナ——じゃあRPGに分類するなよ——そう言った声も聞こえてきそう。うむ。気持ちもよくわかる。だが従来のシステムだとか枠組みにこだわっては新しい物は生まれてこない。これも、

また真実だと思う。『FF』は一度「映画的事である」ということを最大限にまで煮詰めて映画を越えてしまった作品なのだ。

昔ゲーム業界に「バーチャルリアリティー」という神話が徘徊していた頃があった。仮想現実というわりには現実を感じられない作品ばかりでその波もいつしか消えていったか、PS2の表現力を得てゲームはようやく「インタラクティブ」という言葉をモノにできたように思う。映画の舞台を自山気ままに歩き回れる。これ以上のバーチャルリアリティーがあるだろうか?

ゲーム史上に、究極に映画的なRPGが一つくらいあってもいいではないか。何? 肝心のシナリオがつまらない……? そりゃ、好みたから仕方がない。さて、ここまで『FFX』を擁護してきたが、映画的事であるが故の不満も実は少なくない。

プレイしていて感じるのはシリーズの名残というか、古いRPGのシステムを払拭しきれていない部分である。つまり、「アイテム

をゲットするのは宝箱である」とか「パーティが一切着替えをしない」とか「雪が降っていても半裸で過ごせる」とか「パーティが必死で戦闘を繰り返しながら進んでいるのに通行人たちは平気な顔をして一人で歩いている」など。

皮肉なことに、映画的事であればあるほどRPGっぽさが仇になるようだ。

だが『FF』の進化のスピードを見てみると、RPGが映画を越えて、そのうち映画評論家がRPGを批評する日もそう遠くはないのでは、そんな気がしてくるのである。

## PROFILE

### 加藤健介 (かとう・けんすけ)

名古屋生まれ名古屋育ちの27歳会社員。ゲーム好きが高じてRAJ (<http://allabout.co.jp/>)でプレイステーションのガイドをつとめるかたわら趣味のサイトで小説、エッセイを公開している。




 激突！

FFXシンボルレビュー

# 曖昧なままで描かれた「生」、そして「死」

ゲームに限らずあらゆる作品にも影響を与える。そんな「物語」が手に入る日はいつになるのだろうか。

常にプラスアルファが求められる『FF』

「ゲームは何よりもまずシステムだ」と言う人は、ゲーム歴がそこそこ長い人ではないだろうか。

かつてはシステムだけが他ソフトとの違いを出すための唯一の手段だったからだ。それは決して、笑に付される過去などではなく、ゲーム業界が成長するために必要不可欠なステップの一つだった。

『ファイナルファンタジー(以下、FF)』が誕生したのは、まさにユーザーがゲームにシステム以外のもの、「+α」を求めている時期であった。

『FF』はまず「+α」の要素とし

て、「おとぎ話」を丁寧に練りあげた「物語」をゲームに導入することになった。その偉業はゲーム業界内に大きな衝撃を与えたものの、外へ目を向けると、他の創作への影響はほとんど見られなかったのを鮮明に覚えている。

あれから十数年、『FF』は+αを追加し、また不要なものを潔く削ぎ落とすことをくり返しながらい回を重ね続け、気がつけばもう10作目である。

この10作目『X』に、私は「+α」とは逆の意味で大きな衝撃を受けた。もう10作目にもなるのに、未だゲーム以外の作品に影響を与えるような「物語」が誕生していないことを痛感したからである。

たとえば絵画に詰まった「物語」

から感銘を受けた音楽があり、詩に描かれた「物語」に影響された映画がある。芸術作品はその分野を超えたところによって影響を及ぼす。ゲームが芸術であるべきかどうかというつもりはないが、少なくとも「批評」の対象として見る以上、ある程度の影響力、底力を有しているほしい。

そういう視点で『X』の「物語」を見ると、残念ながら一片の魅力も感じられなかった。

その主たる原因として、『X』が「生と死」を曖昧なまま表現してしまったことが挙げられる。

「生と死」は、「物語」における大きなテーマである。人間にとって

前川一志 (プレイ時間: 57時間)

避けて通れぬ道だからだ。

たとえば、ACGで手に汗握るのもGAME OVERという文字が目にも染みるのも、ゲームにも巧みに「生と死」が織り交ぜられていることの証拠であろう。

『X』はこの「生と死」の扱い方があまりにも稚拙すぎたのではないだろうか。

**死を恐れる理由がない  
世界で展開される物語**

『X』の主人公ティダは、死んだと思いついていた父親を追って、また「生と死」を司る召喚士ユウナを守るために旅を続ける。

ユウナは死の象徴であるシンを倒すために自らの生を賭した闘い

FINAL FANTASY X





せっかくのフェイシャルアニメーションもただ単に「情報」を伝える手段の1つに過ぎなかった。

に挑む覚悟がある。  
他にこの旅に同行するワッカと  
ルールーは、ワッカの弟の死の影  
をいつまでも引きずり、キマリと  
リュックはその生い立ちにコンプ  
レックスを抱いている。つまり  
『X』は明らかに「生と死」を前  
面に打ち出した作品なのだ。  
にもかかわらず、作品内での「生  
と死」の表現が非常にいい加減で  
あった。主な舞台となる世界スピ  
ラでの「死」の概念があやふやな  
のである。

スピラで死んだ者の魂はスピラ  
を漂う。そしてその魂は召喚士の  
異界送りと呼ばれる儀式によつて  
異界へと送られる。つまりこれは  
「あの世」とか「天国」が、确实  
に存在するものとして描かれた世  
界である。ところが、この異界か  
ら舞い戻ってくる者がいたり、異  
界へ行くことを拒み此岸に留まり  
つづける者さえいる。さらにある  
場所に行きさえすれば、この異界  
を垣間見することも可能だ。

だとすれば、主人公たちが「死」  
を恐れる理由などどこにもないは  
ずである。死者を悼む気持ちなど  
必要ないはずなのである。

加えて『X』自体、ティーダの  
回想形式で物語が進行する。回想  
であるならば、「思い出している  
場所」までは確実に進めるはずだ  
こうしてプレイヤーは徐々に緊  
張感を失っていくのだ。

この世界観・設定自体が「物語」  
に厚みを持たせるための要素を根  
本から奪い去っているように見え  
て仕方がないのだ。

確かに最後までプレイすると、  
この「死の曖昧さ」にある程度の  
意味があることが判明する。だか  
らと言って、本来ゲームに満ちて  
いるはずの緊張感を捨ててしまう

ほどの価値はあったのだろうか。  
ただ単に、カタルシスを水っぽい  
ものにしただけではなかったか。

また、ティーダが旅を続ける動  
機の一つである「幼児期における  
父親との確執」にも疑念を抱いて  
しまう。これについては20年近く  
昔からアニメなどでくり返し描か  
れており、もはや定石の段階を通  
り越して禁じ手と化した感さえあ  
る。ここからプレイヤーが手に入  
れることができるのは、先の展開  
がある程度読めるという安心感に  
裏打ちされた感動だけであり、そ  
れ以上でもそれ以下でもない。

つまり『X』は、「物語」が紡  
がれていく過程の初期段階と  
かその基礎となる部分で既に方向  
性が見失っているのだ。



もしも『X』で「心の底から泣  
いた」という人がいるのなら、申  
しわけないが、その人はゲーム以  
外の分野で展開されている本物の  
「物語」に触れた経験がないので  
はないかと疑わざるを得ない。そ

うでなければ「泣いた」のではな  
く「泣けた」の間違いであろう。  
制作者たちがこの作品に『F  
』のシリーズ10作目』というだ  
けの価値しか望んでいないのなら  
ば文句はない。  
しかし、もしあらゆるプレイヤ  
ーの感性を刺激したいという考え  
があったのだとすれば、残念なが  
らその目的が達成されたとは言  
えない。

## PROFILE

前川一志  
(まえかわ・かずし)

1970年生まれ。CDショップ勤務&ゲームライター。ゲームを真剣に語れる空間を求めて彷徨っているうちに、いつのまにやらこの場所へ。今後もこの雑誌で発言させていただく機会があるかも知れません。よろしくお願いします。





激突! 『FFX』ソフトレビュー

# 物語を語るために生まれた 新たな戦闘の概念に注目

RPGの評価を大きく分けることになる戦闘システム。『X』はこれまでと異なる視点で、これを進化させている。

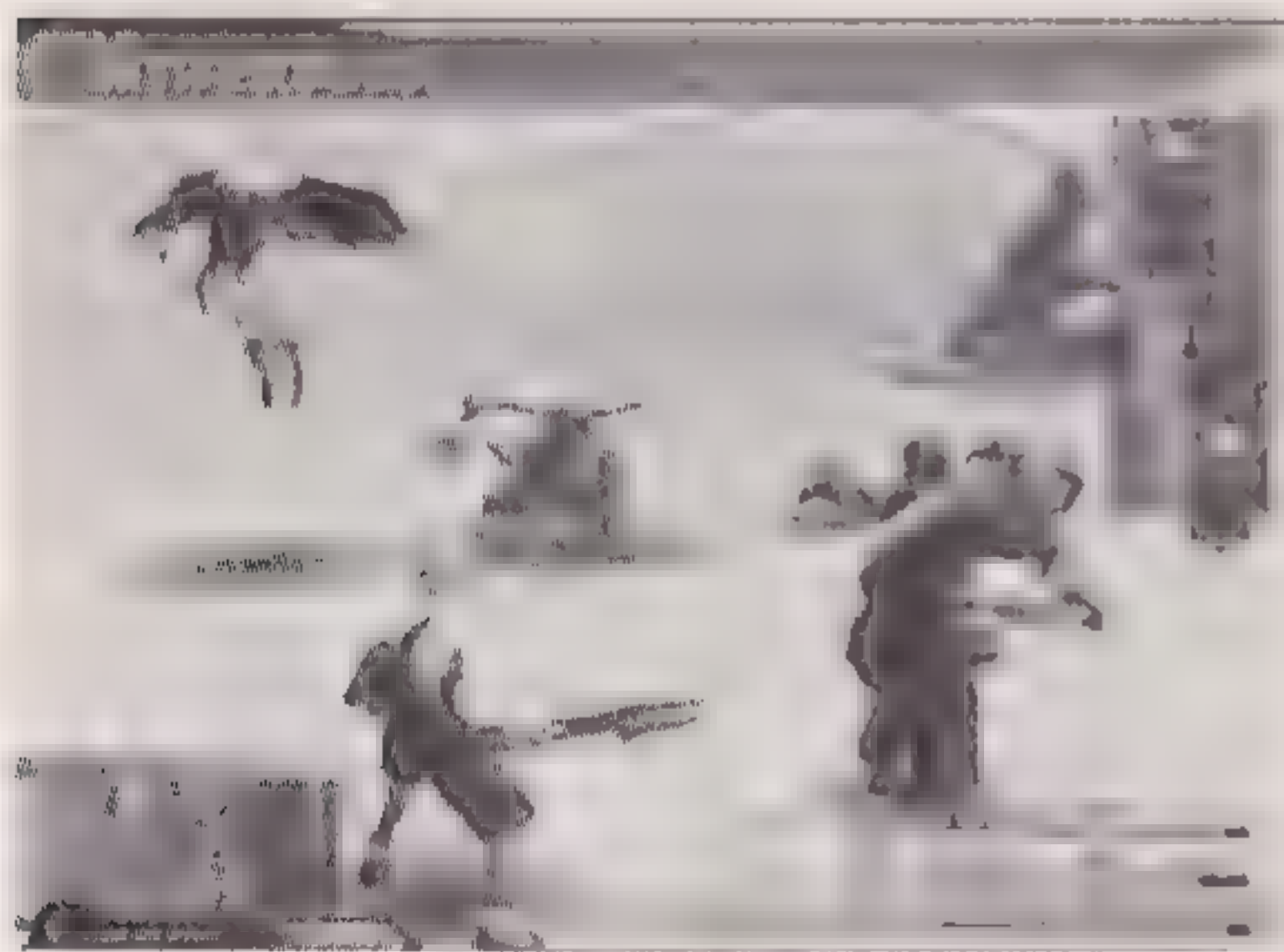
ストーリーが主  
戦闘システムが従の作り

これまで『ファイナルファンタジー』（以下、FF）シリーズに触れてきた人なら、『X』をプレイすると、すぐにどこか違和感があるのに気づくだろう。

べつに何かが大きく変わったわけではない。破壊とそこからの再生、絶望の中の希望、父子の葛藤などをテーマにした物語構成はいかに『FF』的だし、各地を旅し、最後に移動手段を手に入れて世界中を飛び回れるようになる作りも、やはり『FF』的だ。だが、それでも何かが違う、それは一種の軽さといえればいいだろう。

うか。『X』はこれまでのどの作品よりも、物語の運びが速い。ダンジョンもあまり広くないので、どんどん冒険が進んでいく。おまけにランダムエンカウンター率も全般的に低いので、戦闘回数も少ない。ボス戦からボス戦へとサクサク物語が進み、要所要所で挿入される美しいムービーに月例され、そして物語はいつしか新しい舞台へと移り……という流れが繰り返されていくのだ。

つまり、『X』は、ストーリーを語ることが第一の目的としているのだ。というところ、『FF』はいつもそうだったじゃないか、という声もあるだろうが、決してそんなことはない。『FF』がここま



コマンド数が減り、シンプルになった戦闘。そこには新しい戦闘バランスの概念を見ることができる。

で成長を選ばれた最大の理由は、シリーズの初期からしっかりとしたシステムを持っていたことにある。中でも、戦闘と、それに関わるキャラクターの成長システムが面白かったことが大きい。黒、

水野隆志（プレイ時間…95時間）

白、青などの色の概念で示された魔法体系、召喚、各種の剣技、そして重要な意味を持つさまざまなアビリティ……『FF』の戦闘を彩るフレーズは数多い。そして、それらが巧みに融合して高い戦術性を生み出し、さらに手強い敵の設定と相まって、コアなRPGファン的心をがっちり掴んできたのだ。『FF』というところ、物語性はかりが云々されるが、まずゲームとしてやり込み甲斐があり、キャラクターを鍛えて強くしていく過程自体がたまらなく面白かったことを忘れてはならない。これまでの『FF』は、戦闘システムと物語性という2つの大輪を回転させてプレイヤーを魅了してきたシ





任意にアビリティを修得できる「スフィア盤」。アイディア的には面白かったが、効果的にはいまひとつ。

リーズだったのだ

だが、『X』では、この戦闘と物語性のバランスがまったく異なっている。明らかに後者がメインにあり、前者は従属的な扱いになっているのだ

RPGにおいて、戦闘はプレイヤーが乗り越えねばならない最大の要因となる。この部分が小さくなれば、それだけ物語展開の速度は増すが、ともすれば困難をはね除けたという達成感が薄くなり、ゲームとしてつまらなくなる可能性も高い『X』は、非常に危険な選択をしているのである。

ところが、実際には、それはた

だの杞憂でしかない。『X』はたしかに軽さを感じさせる作りにはなっているが、それでも十分に面白いのである

## 物語性を支えるために構築された戦闘システム

この一見不思議な現象こそが、『X』の最大の特徴といえるだろう。そして、それをもたらししているのが、今までと別視点で発展を遂げた戦闘システムなのである

物語を速やかに語っていくためには、それを阻害する要因を極力排除し、プレイ時間のなるべく多くをイベントに充てる必要がある。

だが、通常、RPGではプレイ時間の9割以上が戦闘になるだろう。この比率を変えることは、かなりの困難をとまなうのだ。『X』が目指し、そして克服したのは、この至難の目標なのである

前述したように『X』では、エンカウント率が全般的に低く、かなり短い間隔でボス戦が発覚する作りになっている。これは明らかに戦闘を減らして速くストーリーを進めようという意志の現れた

ただし、エンカウント率が低いということは、次のボス戦までに経験値や装備・アイテムを購入するための金かあまり入手できないということを意味する。そこで、いかにプレイヤーの経済的な負担を減らし、戦術で敵に勝てるように工夫するかが問題となってくる

『X』の戦闘システムは、このラインにぴたり沿って作られている。武器などはイベントで手に入るようにし、回復系アイテムも街の人々に話しかければ、そこそこの量を手に入れられる。さらに、これまでは専用の魔法を使わないと分らなかった敵のデータが戦闘中に表示されたり、召喚獣をフ

レイヤーが自分で操作できたり、戦闘中にメンバーの交代ができて、しかも交代すると同時に行動もできるなど、プレイヤーサイドを有利にするシステムが数多く設定されている。このため、経験値稼ぎをしなくても、充分ボスと戦えるようになっているのだ。そして、こうした視点に立って行われた、優れたバランス調整の上に成り立っているからこそ、ゲーム

の中で従としての立場を与えられていても、戦闘が面白く感じられるのである

『FF』シリーズでは、回を重ねるに従い、次第に物語性が強くなってきた。だが、これまでは物語と戦闘システムとが、それぞれ独立している傾向が強かった。しかし、『X』では、この両者がゲーム全体の中で自分のポジションをしっかりと定め、戦闘が物語を補完する形でこれまでにないまとまったゲームを作り上げているのだ。ここにおいて『FF』は「RPGの中で物語を語る」という困難な命題を初めて成し遂げたといえるだろう。


## PROFILE

### 水野隆志

(みずの・たかし)

68年生まれ。余談だが、今回は、女性キャラクターのお色気サービスがいつもより過剰気味。ユウナとルーラーはともに肩出しだし、リュックに至っては、登場シーンの服装がまるでSMの拘束着。あれにはちょっと驚いた。





激突! 『FFX』ソートレビュー

# シリーズすべてを異界へ送る 空前絶後の豪華な葬祭

ゲームで「死ぬ」ことに厚みを持たせたシリーズ10作目。それはプレイの過程が葬式の執行を意味する作品だった。

## 史上最高の デジタル葬式

FFシリーズの本質はどこにあったかといえば、それは「史上最高のデジタル葬式」だろう。ファンタジーRPGのほとんどは、システムの中心に戦闘を持ってきて、よって、殺りくした命の数で、先の道のりを買っていくというのが、流れとなる。その理念型を、当時のハードの性能の低さも手伝って、そっけないほど純粋に実践したのが、3DRPGの古典『ウィザードリィ』であり、プレイのたびにダンジョンが生成されるRPGの元祖『ローグ』だった。そうした死は、うず高く積み上

がっても、アルバイト代を稼ぐのと同じで、一向に悲しみは伴わない。しかし、デジタルのビットの記録であれ、何かが死んだ、との事実は残る。それをあつけらんと掃いて捨て、「死の怪さ」をエンターテイメントに転化したのが『Doom』や『Quake』などの、今や海外ゲームの大ジャンルとなったFPS（一人称視点シューティング）たちだ。

そして逆に、海外では軽くあしらわれた「死」を丹念に加工して、創作料理としてテーブルに並べることも、また違ったエンターテイメントの形だろう。キャラクターがよく死ぬ」と定評のあるFDは、本当に人を「多く」殺しているの

だろうか。数や規模なら、一度は離れ小島だけを残して世界をまるごと滅ぼしたドラクエⅦのほうが、よほど大きいはずなのだ。

つまりFDシリーズでは、本来は涙が注がれなかった「デジタルの死」に重みを与えるため、死すへきキャラは選ひ抜かれている。そして、きらめく個性が与えられ、いきいきと活躍する。けれど、物語の終わりから逆算するなら、彼らの織りなすドラマは全て「故人の回想アルバム」に他ならない。

プレイヤーは、ROMの中ではすでに一生を決められている「死人」と出会う。見知らぬ仲だった彼らが、別れを哀しむまでの存在となる儀式。それこそ「デジタル

多根清史（プレイ時間…70時間）

FINAL FANTASY X



ベルに到達したという、新たな原点の「創出」と呼ぶほうがふさわしかった。そして本作「X」は、おそらく、人プレイ用FF最後の一作として、空前絶後の「デジタル葬式」をやり遂げたのだ。

## 「ファイナル」の後に「ファンタジー」は生き続けるか

本作がとてつもなく正しいのは、その舞台となる世界「スピラ」を、死生観をも含めた条理ごと、全くゼロからの創造に取り組んでいる点だ。たとえば「VII」なら、未来の管理社会+サイバーパンク+映画「未来世紀ブラジル」と「フレードランナー」の影響が見えるし、「IX」ならアニメ「天空の城ラピュタ」ほか、宮崎駿作品のハッチワイクの色が濃かった。

ゲームが3D化すると、たとえばファンタジーであっても、そこには否応なく現実感が生まれる。裏返すと、2Dゲームではなかった（ないし、気付かれにくかった）「ありえないもの」がぶしつけに出現し、違和感を発散するようになる。それを防ぐには、ものごとがよ

て立つ秩序、つまり世界観を築く必要が生まれる。たか、VII〜IXは多くの発想を他の作品に頼っていたから、終盤にたどり着く頃には「元ネタ」が底を尽き、息切れ感が目立つ結果に終わっていた。

そういう経緯があつてこそ「X」のスピラ世界、なのだ。貞華な制作姿勢を鮮やかに示しているのが、その住民たちが交わす「エホシ式」のあいさつだ。最初に出くわしたときは、いかにも唐突で、せいぜい手の込んだお遊び、ぐらいの感触しか受けない。しかし、日本人のお辞儀、ロシア人の抱き合つてキスなど、あいさつに



ユウナの壮麗な儀式が「異界」へ送ったのはシンの犠牲となった人々の魂だけではない

はその社会での人の生きかた、人と人との関係のありかたが凝縮されている。つまり、スピラの人々の生活には、生死を司るエホシ寺院の教えが染み込んでいて、祈りが日常の一部となっていることを、さり気なく伝えていくわけだ。

そしてこのギミックこそ、本作のメインテーマである「異界送り」をすんなり受け入れさせる、つゆ払いの役目を果たしている。スピラには、想いを残した死者は現世に留まり続け、ついには魔物と化してしよう。心を痛めながら、彼らの魂をあの世（異界）に送り続けるエホシの巫女、ユウナ。そして彼女が止めるべき巨大な怪物、大量の死をまき散らす「シン」は悪意の欠けた、台風などの自然現象に近い存在だ。倒す側と倒される側、どちらにも善悪はなく、ただ粛々と、生きとし生ける者の代表である主人公のティータたち一行と、死を象徴するシンとが接近していく。たった一人の例外をのぞいては、旅を妨害する勢力は「諦め」を説くだけで、主義主張は違うが、野望を掲げた悪人ではない。

さらに、シンを消した後に待っているのが、ある人物の死だと、最初から了解されている。

これら全ての符号が指し示すのは、スピラ世界がとてもち密に作られた「棺桶」であり、プレイの過程全てが、「葬式」の執行である、ということだ。圧倒的なCGムービーがしめやかな情緒を持つにいたった本作は、FFシリーズ全体を「異界送り」できる、まさに「ファイナル・ファンタジー」の名に恥じない。ただ、同時に「死の商晶性」を消費し尽くした感はある。今後のスクウェアは、果たして「死」を超えるテーマが持てるのか、気にかかるところだ。

## PROFILE

### 多根清史 (たね・きよし)

ゲームライター。「VII」では不完全燃焼に終わったクチなのですが、今回は文句なし！ただ、これ以降のPS2用ソフトは、すべてこの超大作を基準にして見られるワケで、他のメーカーには辛いでしょうね。





激突! 『FFX』ソフトレビュー

# 失敗を恐れず突き進む やんちゃスピリットに乾杯

良くも悪くも制作側が絶対的な自信をもって送り出すのが『FF』シリーズなんだね。

これでもかかってくらいいりキ入ってるよね

今、『ファイナルファンタジーX(以下、FFX)』のエンディングを見た

CGで、ここまで細密でリアルな人間の姿を描いたゲームはいまだかつてない(断言)

でも、なんか着ぐるみ着用して見たいに見えるけどな

たしかに、そう見えるシーンもあるけど。でも、いままでのCGでは、着ぐるみ人間にすら見えてなかったわけで。

「凄いなんだけど、なんだか違和感があるんだよね」

CGで人間を出すときには、そ

の不自然さをあらわにしないため

に、たとえば舞台を暗くしたり、

引いた画面を多用してアップのカ

ットは短めにしたりと、いろいろ

映像的な工夫をしてるわけだよ、

普通は、でも、最近の『FF』シ

リーズは、愚直といってもいい、

らいに、そういつた工夫よりも、

CGのクオリティアップだけにハ

ワーを注いでいるようにみえる。

今回のムービーで驚いたのは、

顔のアップのシーンの長さ。さま

さまに変わる表情をしつくり見せ

ようとしている。これだけ微妙な

表情を見せようとチャレンジした

作品はまたあまりないよ

「でも、CMとかで出てたピユア

なキスってシーンがあったよね



美しいのはムービーだけでなく成長システム画面のスフィア盤も美しい。成長システムもおもしろい。

あの前にみせた主人公の顔を見て、気持ち悪かったぜ。しつくり見せすぎてさ。腹黒いやつがなんだかいろいろ妄想しながらヒロインに近づいてるように見えたよ。いや、それは君が腹黒い妄想野

米光一成 (プレイ時間: 75時間)



郎だから、そう見えたんじゃないか。ま、たしかに、果敢な試みかすべて良い結果になってるとは言わないよ。でも、ぼくは、『FF』の果敢でやんちゃなチャレンジ精神は、凄い!と思うんだ

でも、リアルにするために莫大なお金をかけるんだったら、実写にしちゃえばいいんじゃない? うーん、そういう人もよくいるけどさ。あの映像を実写でやろうとしたら、もっと莫大な金がかかると思うよ。人間を実写でやるとして、異世界の背景はどうするの? ってことを考えると、セットとか無理でしょ、CGとの合成も違和感あるだろうし

でもリアルなCG制作にこだわ



らなくても」

「だけど、すべてをCGでやることによって表現できる世界ってものがあると思うし。空の雲だって、キャラの体型だって、髪長さだって、すべてがコントロールできるというメリットは大きいんじゃないかな」

「すべてがコントロールできない実写というメリットもあると思うけどね。この役者、この作品に出ても、いい味だしてるよなあって感じの」

まあ、どちらのメリットをとるか、という問題でしかないよ。ただCGのほうがまだ発展途上なので、すべてをコントロールするというメリットをじゅうぶん活かせてないだけで。たとえば、このシーンで髪が風でなびくから、ここだけちよつと髪質をふんわりにして、ちよつと量を増やそう、なんてことは実写ではなかなかむずかしいと思うけどね。

「ま、そりゃむずかしいだろうな」映像だけでなく、効果音も自然すぎて気づかないほどのクオリティの高さだと思う。効果音ってや

っはりループしてる部分か気になるんだけど、それがない。空間を表現する音が、立ち位置や、状況できちんと変わってるし。

今回から入ったキャラの声もよかった。

おまへは、松本よりかちゅんの声が聞けたから喜んでるだけだろ。

まあ、そうなんだけど。

プロフェッショナルが丁寧に作ってはいらんだけだね

美しい3D空間をキャラクターが移動すると、カメラ視点が目動的に変化するのにも驚嘆したよ。これだけの映像クオリティで、自然に、細かいギミックが動いて、3D酔いもしなくて、ってのは、やっぱり凄い。幻光虫の飛んでる空間とか、綺麗だ。たしかないか。たしかにそうだけど。うーん、でも、そういった綺麗さって、こっちは連発されると麻痺しちゃうんだよな。綺麗でしょー凄いテクニクでしょー盛り上がりつつあるでしょーっていい続けられてると、もういいッスーって感じになつて」

うーん。

「実は、そう思ってるから?」エントーティンメント作品って、グレイと引張っていく物語と、それを的確に見せる演出があつて、緩急のある展開でキャラに感情移入させて盛り上げて、ラスト近くにぐつと胸にくるシーンがあればいいと思うんだよ」

たしかに、映像や音のクオリティはあかっているのに、その見せ方や物語だけは昔の記号的なRPG作りの悪い点を残してると思うよ。でも、物語の骨となる部分は、ハートフルな作りだし良いと思うんだ。

「けど、それを構築する細部か」うん。シーン毎に盛り上げようとしているためか、その流れは綺麗に繋がってなくてぶつりぶつりと細切れになつてる。物語の都合で動かされているキャラクタに、どんどん冷めていつてるのに、キョウクたちだけ盛り上がりつつ、感動的なセリフやらシーンやらを演じ続けているって気になつたのは確か、た。たろ? キャラたちが、自分の

目的のために考えて行動してないし、物語が矛盾だらけだし」個人的には、『FD』って、分業されすぎた作品だと思うんだ。分業されたから、これだけの凄い物量とクオリティが実現できたけど、その分業制作のせいで、物語がスムーズに流れないフツ切れないものになっちゃった、と。

だから、夢想としては、6時間程度で綺麗に完結してる『FD』か、遊んでみたい。そのかわり、その敷時間は、至福の体験とされるような。解いたって中古屋に売りにいきたくないし、一生の心の宝となるようなゲームが遊んでみたいよ。

## PROFILE

米光一成  
(よねみつ・かずなり)

フリーになったので、楽しい仕事あれば教えてください。www.Lv99.comにて「スタートボタンを押すんだTシャツ」を販売したり、こっくりさん研究したり、そろそろゲームも作ろうかな、の日々。



# 『X』までの 名詞によるFF伝

筒井康隆の作品に「十五歳までの名詞による自叙伝」という名作がある。  
誕生から思春期までの15年間でひたすら名詞の羅列によって表現する  
というものだ。この方法を習って『FF』版の自叙伝を作成してみた。

## 『ファイナルファンタジーII』 (1988/12/17)

FC・サージェント・おぼえる・たすねる・フリオ  
ニール・マリア・ガイ・レオンハルト・のばら・だ  
いせんかん・熟練度・白魔法・黒魔法・ヨーゼフ・  
ミスリル・雪上船・チョコボ・シド・カシュオーン  
城・フィン・アルテマの本・たつまき・ダークナイ  
ト・エクスカリバー・皇帝・ねじりはちまき・マサ  
ムネ・パーティーアタック・ヨーゼフ・ジャイアン  
トビーバー・よいちのゆみ・魔法の本・硫酸のビン  
・レッドソウル・ラミアクィーン・エクメトテロ  
イス・ト・ブルゲンカー・ソフ・ア・コ・トソ  
ード・ハン・モ・ウム

## 『ファイナルファンタジー』 (1987/12/18)

FC・4にんのひかりのせんし・くりすたる・戦  
士・モンク・シーフ・赤魔術師・黒魔術師・白魔術  
師・クラスチェンジ・ナイト・スーパーモンク・忍  
者・赤魔導士・黒魔導士・白魔導士・くすり・カヌ  
ー・船・飛空船・きゃつ・コーネリア王・橋・巨人  
の峠・ニトロのかやく・ルフェイン語・マリリス・  
たんきゅうのたび・カオスの神殿・とくれせんたば  
ーび・サスケのかたな・ガーランド・ヌンチャク・  
しゃくじょう・ねずみのしっぽ・バマジク・マイン  
ドフレイア・核攻撃・ロゼッタのいし

## 『ファイナルファンタジーIV』 (1991/07/14)

SFC・セシル・カイン・ローザ・リディア・ギル  
バート・テラ・ヤン・エッジ・パロム・ポロム・ア  
クティブタイムバトル・フェリス・軍事国家パロ  
ン・ひじょうぐち・ピンクの尻尾・ひそひそう・隠  
し召喚魔法・愛のフライパン・包丁・ダークマタ  
ー・スクウェア開発室・イーザータイプ・死の宣  
告・暗黒騎士・フースーヤ・黒チョコボ・おうぎの  
しょ・忍術・アスラ・ぶた・バロン・レベル10・白  
竜・ダークバハムート・ルナザウルス・月・デモン  
ズウォール・アダマンアーマー・た5・えっちな本

## 『ファイナルファンタジーIII』 (1990/04/27)

FC・たまねぎけんし・みなしご戦士・てんぐのあ  
くび・青魔導士・サラ姫・ウネ・ミニマム・召喚魔  
法・あしゅら・浮遊大陸・グルガン族・おかしら・  
キャバシティ・こびと・バックアタック・ノーチラ  
ス・さつじんやどかり・デブチョコボ・空手家・バ  
リアチェンジ・エスケプ・じいさん四人組・ラッコ  
の頭・モーグリ・暗黒剣・ときのはぐるま・グツコ  
ー・ダーククリスタル・ジョブチェンジ・しゅりけ  
ん・エウレカのかぎ・グラシャボラス・暗闇の雲・  
ゴールドル・すべてのぼう・古代人



## 『ファイナルファンタジーVI』 (1994/04/2)

SFC・ユミール・オルトロス・ロック・モグ・エドガー・マッシュ・カイエン・シャドウ・ティナ・ガウ・セリス・セツァー・リルム・ストラゴス・ウーマロ・ゴゴ・ケフカ・コジャ・魔導アーマー・バルガス・会食イベント・ラクシュミ・インターセプター・モーグリらんぶ・ゾゾ・シミュレーションバトル・歩数・幻獣・カップ・魔石・ゆうれい・魔列車・封魔壁・三闘神の像・ねむれるしし・トランス・うまいさかな・タマのすず・6時10分50秒・だんちょうのヒゲ・ブラックジャック号・アルテマバスター

## 『ファイナルファンタジーV』 (1992/12/6)

SFC・バッツ・ファリス・シド・ガッパ・レナ・ラーニング・老化・アビリティ・かくしつうろはっけん・エッグチョップ・時空魔法・ギルガメ・シルドラ・火力船・マギサ・ミド・隕石・えふえふ・三日月島・ネクロフォビア・ガルキマセラ・ロンカ王国・姉・オメガ・神龍・すっぴん・16メガ・トンベリ・どうぶつ・ゴーン・ゾック・タイクーン王・ガルラ・ビックブリッジ・コルゴナのつぼ・ドラゴンパワー・ギルガメッシュ・エクステス・石版・すべてをやるもの・チキンナイフ・ブレイブブレード

## 『ファイナルファンタジーVIII』 (1999/02/11)

PS・イディア・リノア・スコール・ゼル・キスティス・セルフィ・アーヴァイン・ムンバ・ラグナ・キロス・ウォード・サイファー・雷神・風神・となりのカノジョ・ジャンクション・ガーディアンフォース・精製・カード変化・チョコボの名札・DISK3のバグ・おでかけチョコボ・校長・Seed・コヨコ・オメガウェポン・PC版・ムンバ・天国にいちばん近い島・地獄にいちばん近い島・食べる・ドロ・エデン・CC団・ゆめかまぼろしか・サル・アルティミシア・海洋探査人工島・ラグナロク

## 『ファイナルファンタジーVII』 (1997/01/31)

PS・アバランチ・魔晄炉・LIMIT BREAK・ミドガルズオルム・神羅・セフィロス・マテリア・エアリス・チョコボ仙人・タマのすず・アルティメットエンド・ゴールドソーサー・ギ族・ロストナンバー・ダチャオ・タークス・ルナハーブ・モップ・大いなる福音・なんとか???・タイニーブロンコ・入手先不明パンツ・203ミリ砲弾・ゴブリンアイランド・竜道楽通信・ルクレッツィア・ライフストリーム・ザックス・極限生命体宝条NA・スノーボード・陸奥守吉行・コスモキャニオン・五強の塔・蜜蜂の館・警告板

## 『ファイナルファンタジーX』 (2001/07/19)

PS2・ティータ・ユウナ・ザナルカンド・1000年前・ブリッツボール・スピラ・アルベド語辞典・ミヘンセッション・世界一ピュアなキス・アーロン・ジェクト・スフィア盤・祈り子様・アビリティ・異界送り・幻光虫・キマリ・ミヘンセッション・試練の間・盗む・とんずら・見切り・祈る・蝶・雷平原・エボン教・討伐隊・シーモア・結婚式・トリガーバトル・ようじんぼう・クラスコ・装備改造・光の道・キノコ岩街道・巨大生物シパーフ

## 『ファイナルファンタジーIX』 (2000/07/07)

PS・クリスタル復活・ジタン・ビビ・ガーネット・スタイナー・サラマンダー・エーコ・フライヤ・クイナ・ルビィ・ベアトリクス・クジャ・ステイルツキン・コーヒー・なわとび・カード・天使のおやつ・ここはれ!チョコボ・アトモス・オズマ・BANKROLL・チャンバラ・永遠の闇・究極の合成屋・ラグタイムマウス・チョコボグラフ・ステラツィオ・ブリキのよろい・プリマビスタ・千年の風化・カエル取り・フィギュア・モグネット・魔法の指先・モグオ・カード・いただきキャット・閉ざされた大陸



# 『FF X』の位置

FF VII



全シリーズを並べて「映画的かゲーム的か」あるいは「ストーリー重視かゲームシステム重視」かで比較すると『FF X』はといったい、どの位置にあるのだろうか？ 編集部で無作為に聞き取り調査をおこなったデータをもとに、数値グラフにまとめてみた。

ゲーム的

FF I

FF III

FF V

FF IX



対応機種	タイトル	発売日
(FC)	ファイナルファンタジー	1987年12月18日
(FC)	ファイナルファンタジーII	1988年12月17日
(FC)	ファイナルファンタジーIII	1990年4月27日
(SFC)	ファイナルファンタジーIV	1991年7月14日
(SFC)	ファイナルファンタジーV	1992年12月6日
(SFC)	ファイナルファンタジーVI	1994年4月2日
(PS)	ファイナルファンタジーVII	1997年1月31日
(PS)	ファイナルファンタジーVIII	1999年2月11日
(PS)	ファイナルファンタジーIX	2000年7月7日
(PS2)	ファイナルファンタジーX	2001年7月19日





一般的なユーザーの認識は偶数タイトルが「映画的・ストーリー重視」、奇数タイトルが「ゲーム的・ゲームシステム重視」となっている。イレギュラーなのは「VI」「VII」で、ちょうど「FF」シリーズが迷走していた（あるいは新天地を求めていた）

時期と考えられる。程度の差こそあれど、全ての調査対象者がいずれの項目においても同じベクトルを指していたのが印象的であるとともに（方向性としての）スクウェアの狙いは、的を射たと考えても差し支えない。



## プロとしての視点 その①

寺田憲史が語る いま、ゲームに  
言っておくべきこと

『ファイナルファンタジー』シリーズ初期のシナリオ担当・寺田憲史氏が、『FF』を離れた理由とクリエイターが陥りやすい罠について聞かせてくれた

ゲームにおける  
物語性とは何か

『ファイナルファンタジー』以下、  
『D』～『X』は、ゲームと映画との  
境界線をますます曖昧なものにし  
たといわれている。

だが、もともと『D』が映画  
的だと評されてきたのは、そのケ  
ームシナリオ、つまりドラマチッ  
クな物語展開を指してのことであ  
ったはずだ。それがいつのまにか  
CGの美麗さや映像表現の手法た  
けを指すようになったように思う。

もし「映画的である」という口  
葉を「映像カリアルである」とい  
と解釈するのであれば、ハードの  
進化とともにすべてのゲームが  
『映画的』となり得る可能性がある  
。そしてゲームにおける物語性  
がないかしろにされたまよ、それ  
でもなお「映画的」と呼ばれるソ  
フトが増えていくようならば、物  
語性こそが最大の特徴であるRPG  
というジャンルの存在意義がな  
くなってしまっているのではないか  
。我々はいま一度、ゲームにおけ  
るシナリオの位置と、その重要性

について考え直すべきではないだ  
ろうか

メーカーに求められる  
シナリオを読む力

寺田憲史氏は、『D』シリーズ  
の『I』から『III』までのシナ  
リオを担当された方である。

坂口博信氏、大野喜孝氏ととも  
に、現在の『D』の礎を築いた  
1人であるといえよう。

だが坂口・大野の両氏が現在も  
なんらかの形で『D』に携わっ  
ているのに対し、寺田氏は『IV』  
以降、完全に『D』から離れて  
しまった。

『D』がPSに移行してから  
はまったく「タ」イしてしまえ  
え、『IV』以降は、はっきりいっ  
て個人的な「レイ」をしたことも、  
する気さきもありませんでした」

と寺田氏はいう。

『IV』以降『D』とは決別して  
しまったわけだが、その原因とし  
て、スクウェア側との間にゲーム  
シナリオに対する考え方の相違が  
あった。

『III』までは、シナリオやキャ

ラクターについて、綿密な話し合  
いをくり返してつくりあげていき  
ました。ところが、そのうちにシ  
ナリオのことをよく知らない人が  
作品全体に対しての権限を持つよ  
うになりましたね。そうになると、  
もう減茶苦茶でして、ああもうど  
うせ後はご勝手にって感じで離れ  
ましたね」

寺田氏は、学生時代からアニ  
メ・映画・ゲームと幅広い分野で  
シナリオを書きつづけてきた。ま  
た同時に映像の演出家としてもあ  
らゆる映画やゲームの制作会社と  
共に仕事をしてきたわけだが、そ  
の経験からシナリオを「読む力」  
の重要性についてとくに深く考え  
るようになったのだという。







寺田憲史(てらだ・けんじ)

アニメ・テレビドラマ・映画・ゲーム・コミック・小説と幅広い分野で活躍を続けるマルチクリエイター。脚本家・作家・演出家・プロデューサー。テレビアニメ作品に「キン肉マン」「気まぐれオレンジロード」「コブラ」「キャッツ・アイ」など多数。小説では、「新気まぐれオレンジロード」全3巻がベストセラー。ゲームでは、「ファイナルファンタジー(Ⅲ)まで」。著書にアメリカ滞在記「シアトルのピーターパン」(集英社)、また小説、原作を担当したコミック本多数。近著「ルーカスを超える/アニメ・ゲームビジネス創作術」(小学館)

たとえばゲームを作る場合、グラフィックやプログラムに関してはお金さえあれば、とりあえずその時代の最新技術を持ったクリエイターを集めることは可能です。ところがシナリオというのは、時の流れとともに古くなってしまいうという性質のものではない。発想という意味では、シナリオライターは『時代』を読む必要があります。すけどね、だから、どの人に依頼するかどの案を採用するかというのは、それを決定する側の「読む力」にかかってくるんですよ。

寺田氏は今の日本のゲームメーカーには、根本的にその「シナリオ読む力」が不足しているのではないかという疑問を抱いているのである。(このことに関しては、氏の近著『ルーカスを超える/アニメ・ゲームビジネス創作術』(小学館)に詳しい)

「もちろん『読む力』というのは『書く力』かあつてはじめて身につくものですから、読む側も勉強しなければならぬんです。ところかみんなそれが面倒だから、演出に頼る。方になってしまふ。最近、見た目を過度に重視した映画『つばい』。ゲームが出てきている原因はここにあるんですよ。そういうゲームは、買う人は多くても実際に遊んでいる人は少ないでしょう? コレクションしてるだけになつて。エンターテインメントが権威に頼るようになってたら、それで終わり、つてことですよ。」

また、ゲームソフトに対する権限を持った人間のシナリオを「読む力」の不足は、作る側であるク

リエイターをも甘やかすこととなつていくという。

寺田氏は「こんな話をすると、年寄りくさいと言われるだろうけれど」と笑いなから話を続けた。「ぼくは時々ゲームやアニメの専門学校で講演をすることがあるんですが、そこでクリエイターを目指す人たちに質問するんです。黒板に映画・アニメ・TVドラマの脚本集・戯曲集のタイトルをすらすらと書いていくって、一つ一つこれを見た人、読んだ人はいいますか?」とすると、ほとんど誰も手を挙げてない。みんなそういうものに慣れてきてないんですね。ぼくなんかは、学生時代からそういうものをひたすら読んで、無意識のうちに作品の分析というものを続けてきたんですけど、映画は年に200本観たなんてこともあったし」

それは、絵でいうところのデッサンを学ぶのに似た作業であり、創作活動においては基本的なことだという

努力というのはまた違うんですよ。自分でもそういう風に感じ

てはいませんでしたから。ただ、いつも意識の低い周囲に埋没したくないという気持ちはありましたね。ぼくの講演をホカンと聴いてる人たちに、そういう気持ちは感じられないんです。まるで一人になることを怯えてるように思えてならない。でも、クリエイターというものは、あたりまえですが、孤独と向き合つてこそ、クリエイティビティが発揮されるものだと思うんですよ。一人になり、自分の感性と向き合う……みたいな」

## 『FF』のシナリオはダメになるでしょうね

それでも「寺田さんのようなクリエイターになりたい」という人はあとを絶たない。「『ふみたいになりたい』というのではダメなんです。それでは手足として使われるだけのスタッフにしか育たないですよ。実際、多くのプロのゲーム開発者がウチを訪ねてきますが、やっぱり彼らもゲーム以外のことを知らない人が多いです。」

まず、ゲームクリエイターであ



ることの自覚。それが求められているのだ

「近年CGグラフィッカーの中で2Dの絵を描けない人が増えてるんですよ。つまり、鉛筆で基本的な絵も書けない。それで、平気な顔のグラフィッカーが、打ち合わせでも、モデリングして色までつけてからでないとどうなるかわからないというんです。絵心というのはシナリオライターも含め、クリエイターの基本ですよ。たとえば得意不得意はあっても、イメージするものを形にすることはとても大切なことなんです。ただグラフィックソフトを扱えるというだけなら、今後そういう人はどんどん増えていくわけですから、すぐに仕事はなくなります。こういう人たちは、10年後、いやほんの数

後自分が食えなくなっちゃう現実

に気づいているのでしょうか？」

そういった現状を直接肌で感じ、つねにアンテナを高く張り巡らせて創作活動を行っているからか、寺田氏はこう言い切る。

「だから、『FF』のシナリオは確実にダメになってきているだろうと、容易に想像できます。今後もしほくが見ることもやることもないし、見たくもないけど、あえて断言しておきます。ゲームメーカーにはシナリオを書ける人間も読んで判断できる人間もほとんどいないんですから。RPGだけにどまらず、ゲームはシステムだけで売れることもあるんですが、人間ドラマという観点でみた場合はもうダメでしょうね。送り手側の傲慢です」

## 自らの才能への危機感がないクリエイター

寺田氏は現在、ケムコから発売予定のゲームキューブ用ソフト『BATMAN』に、監督・シナリオ・絵コンテを兼任する形で関わっている。制作活動の拠点は、

日本はもとよりアメリカ・ニューヨーク、ロサンゼルスと幅広い。

向こうのクリエイターは、分析力に非常に優れています。スケジュールや予算の

管理といったこともクリエイターの領分なんです。そこが日本と違います。日本のクリエイターには、遅れるのは当然だという考えがどこかにありますよね。予定より遅れるということは、自己の分析ができていない証拠なんです。また、日本ではクリエイターがお金の品をするべきではないというふうな風潮もあります。でも、本来エンターテインメント・ビジネスに関わるクリエイターがお金のことを考えるのは、当然のことであるはずなんです。まあ、中には関わった作品が偶然ヒットしちゃって、金、金って叫んでるエセ・クリエイターも多いですけどね

（笑）

自己の健康管理ですら、クリエイターとして決して怠ってはいけないもの。寺田氏は言う

この意識の違いは、一体どこか

らくるのだろうか。

「それは両国のゲームの作り方の違いに原因があります。アメリカでは、やりたいもの・作りたいものがまずあって、スケジュールを組んでから人に感動を与えられるクオリティにまで高めていくんです。映画『スターウォーズ』を監督したジョージ・ルーカスなんかいい例です。逆に日本ではクリエイターを自由にさせておいて、その中から偶発的に出てきたい作品を売るというやり方をとっていますよね」

アメリカでのゲームを作り方は、シナリオを書く方法と共通する部分があるという。

「まず最初に結末にどうなるかというのを決めるんです。つまり、その作品のテーマです。それからオーブニングまで逆算するようにたどっていったって物語全体を構成す





る。これはどのジャンルのシナリオについても同じことです。アニメシリーズなら、全26話なら26話で、どのようにまとめるかを考えなければならぬ。数年前に流行ったアニメのように観る側を最後まで裏切って、『あとは劇場で』というようなやり方はどうかと思いますね。最初っからきちんとしたテーマを持って作ってとは思えない。基本的にシナリオ作法を知らない人たちがやっているとしかぼくには思えませんね。

日本クリエイターたちは、比較的自覚であるが故に、自らの才能に対する危機感を抱かなくなっているのではないかと。そしてそれが結果としてゲームの質を上げることになっているのではないかと。そんな疑問が頭をよぎる。その問題について、寺田氏が自らの経験から得たという話を聞かせてくれた。

「アニメやゲームのシナリオライターは、多くの人の場合、年齢的に10歳過ぎくらいまでか限界なんです。別にその人が書ける書けないではなく、シナリオを発注する側が若いから、ふつうはうまくいかなくなるわけです。その点でいうと、ぼくは例外中の例外と言えます。カリイからかな（笑）その後は小説家なりエッセイストなり漫画の原作者なりに転職するわけですが、その姿には悲惨なものがありませんよ。そういう現実を、今開発現場にいる若い人たちがとれた危機感を持って感じ取っているのか？ ぼく自身『明るいオタク』を標榜していますが、クリエイターの中にはオタクっぽい人たちも多いですよ。オタクと呼ばれる人たちは基本的

にコミック、ケーシンの幅が狭いんです。アメリカのオタクみたいに、女の子を口説くような人が少ない。そんな人たちがこれでも似たり寄ったりのギャルゲーを作っても、やっぱり一部にしか受けないわけです。そういうのを見ると、クリエイターたちが自分の才能に不安にならないのが不思議で仕方ないんです。自分の感受性を磨くことをしないで大人なのだろうか、と」

こうなったのは、なにもゲームメーカーだけの責任ではない。あえてこの場を口わせていたたきたいのですか、マスコミがホント出のクリエイターに群がって彼らを大衆にさせてしまうのも一因だと思います。

寺田氏自身、一緒に仕事をしてみたいと思うのは、普段表に出てくることはないけれども現場ではよく知られている優秀なクリエイターだという

## ソフトで勝負する時代に望まれているもの

最近、「ゲームに飽きた」とい

う声がかかるようになった。飽きるのは、似たようなゲームソフトが多く出回っているからである。確かにゲームソフトの魅力を伝えるのは難しい。ハードのように、その性能を具体的に説明するだけではすまないからだ。

ここ数年続いてきた次世代ハード戦争も、来年初頭にかけて数種の新作ハードが発売されるのを機に落ち着くであろう。そして次はソフト戦争に突入するのではないだろうかと思う。

各ソフトメーカーが同じ表現力を手に入れ、同じ制限を受けた中で、どのようにしてユーザーに訴えかけるか。どのようにして個性をたすのか。それがキーになる。つまり、ゲームシナリオは今後、その重要性を増していくということになる。

その時には、分析力をもったクリエイターとシナリオを読む力を持ったゲーム制作会社だけが、ハードとユーザーを繋ぎ合わせるようなタイトルを生み出していくのだろう。

（編集部）



## プロとしての視点 その②

FANTASYを愛する作家として  
GAMEを愛する女性としてみる『FFX』  
タイトル

ゲーム業界とは直接関係ないけれども、プロとして「物語」に深く関わっている。そんな立場にいる女性に『FFX』はどのように映ったのだろうか……

Text by 八木澤知彦

## 感情移入できました

「すんなりと感情移入できるストーリーでした」、「ファイナルファンタジーX（以下、DFFX）をこう語るのは漫画家おがきちか（花丸木リカ）さんだ」

小学生でファミコンを体験「ドラクエ」で子供向けの物語を楽しむ 人間の会話を楽しめるようになった頃に、SFCで「FF」が登場、心に迫る大人向けの物語を体験 高校生で、「DFF」はプレイによってストーリーを見せようとしていると気付く 美大の映像学科へ在学中、「パンツァードラグーン」等でSS、PSの美しいCGに感動した……というゲームの進歩と人間としての成長が一致している幸せな世代の女性である

並列して、映像を作るため絵コンテを描いているうちに、ストーリーを練り、物語を作れるようになる。映像製作から、ひとりで作り上げられる漫画へシフト 同人誌から商業誌へ、そして、現在は

青年誌で連載を持つ……という期待の作家さんなのだ

このおがきさんに、「DFFX」をどうプレイしたのか、物語作りに関わるプロとしての印象や見解を伺った。

## 感情移入って何？

「ゲームをプレイしている時は、主人公の視点、ヒロインの視点、そして、ストーリー展開などと同じ時に楽しんでいます」と、おがきさん 単純に主人公やそのお供になりきっているだけではないようだ。具体的にはどう楽しんでいるのだろうか。

まず「どのキャラクターも魅力かわかりやすい クセがなく等身大で親近感がある」と評する 加えて「映画としてきっちりできている」ことで親近感に説得力があると解く。「ゲームではじめて不快に思わなかった声や喋り」と高クオリティのCGの成果だ。



同人誌から商業誌へと……。物語を追求していくうちにいつのまにか漫画家として生計をたてていた。

また「DFF」の世界では、いつも大人は何かを諦めていて、子供が頑張らねばならない プレイヤーとしては、その頑張りを応援したくなる」という だから「子供である」主人公は可愛く感じる「そうだ。ワッカやアーロンが大人ゆえ、なおさら気持ちちはティードへ向う」

しかし、「可愛い女の子が大好き」なので、つい女性キャラに目





武蔵野美術大学卒。在学中に映像手法を学ぶ傍ら同人誌製作に励み、商業誌デビュー。さまざまなジャンル雑誌を経て、現在は月刊「アワーズライト」などで連載中。「64セルタ」をプレイして、この時代に生まれて良かったと涙する程のゲーム好き。

が行くそうだ。そして、健気で素直、元気で前向き、冷静なお姉さん系が揃っている「女の子達の仲が良い」のが好印象という。なかでも特に「女の子が感じる女の子の魅力・可愛さを持ったユウナを皆が好き」なのが「嬉しい」点だ。

さらに、「女の子らしいアヒールがハナに付くことがない」のもポイントと説く。リュウクのスキップ的なやりとりや、主人公との関係がサッパリしてる辺りなど、女性に嫌われないキャラには

外せないポイントだ。

「世界の設定も面白い」という「シン」という大きな障害と、シンを倒せば幸せになれるという共有の望み。2つのわかりやすいテーマの上に「愛情や死など、トラマチックにしやすい」要素が染み渡る。その中で、常識的な愛や死のイメージと違った「納得できないことを敵がいう」たからこそ主人公やその仲間たちの「生きて幸せになりたい、牛かして幸せにしたい」という意思とストーリーリ

展開が活きる、と読み解いている。

また、プレイヤーと同じように思考してくれる登場人物、というのも注目点だ。プレイヤーが「そんなのおかしい、他に方法があるのではないか」と思うと「そういう方向にストーリーが進む」、これが「予測がつかない」展開と合わせて、ストーリーの続きを見たいと思わせる原動力なのだ。

特に「FFX」における主人公は、宗教観や一般常識を共有しない余所の世界の人間で、見せ付けられるのはいつも結果だけ。ストーリーが進むに連れ、自分が世界を知らないことが分かり、知らなかったでショックを受けるの連続だから効果的だ。

さらに、ストーリーに入り込んでプレイヤーになりきると、なんとかしたくて、なんとかできて「満足」と「世界を知るという成長」があるという「ストーリーの基盤はプレイヤーとシチュエーションの関係」であり、強くなるだけとは違う「大人との和解がポイント」なのだ。

## 並列思考と納得力

……とここまで、事実と感想、好みと分析の話が散文的に書かれていると感じた方もおられるだろう。そう、それこそが感情移入とは何か？ という問いに対する答えなのだ。

おがきさんの「FFX」への感情移入は、強いて言うなら女性的感性のなせる技なのかもしれない。すなわち、同時に幾つものことを考え・感じるというスタイル。悪く言えば、敢えて物事を整理しない思考、といったところか。

ひとつの会話やシーンを、プレイヤー、ユウナ、リュウクなど各登場人物の立場から捉える。同時に、そこで変化する人間関係を捉える。さらに同時に、それらを包含する世界観やストーリー展開を意識する。そして、様々な立脚点から、果たしてそれは納得できるのか？ と常に考えるのだ。

だから、キャラの自由度が低いからプレイヤーとの同一性が希薄。感情移入できない、そもそも





そういうものだから「歩引いて遠めにストーリーを楽しめばいいのだ、などの発想はここにはない」

それぞれの登場人物となりきった自分に納得でき、人と人との繋がりや世界観が説明されれば、そこから自然に多様な気持ち生まれ、感情移入できるのだ

勿論ここには、おがきさんがフアンタジーに感じる魅力、「現代

劇では表現できない死・暴力・性衝動を別の定義で描ける」、「現実世界では嫌なもの、自分とはかけ離れているもの、見る人がやりたものの、そして、欲求やよろこびを試せる」という視点

おがきさんオリシナルの「女の子が非せになる話が好き」、「好きな女の子を好きなように動かしたい、体、顔、反応など、いいところを見せたい

そして、男の人に喜んでもらいたい」という視点も並列する

その答えとして、「いい話、物語の中心に愛を感じます。全編ずっとフアンタジックで、考えようによってはハッピーエンドではない。親子や人間のつながりに感動しました」と思えるのだ

## PROFILE

### 八木澤知彦 (やぎさわ・ともひこ)

正直なので平気で「で！」「バカ」を口にする。ラム兼ライター。おがきさんには優しく取材させていただきました。好きなマンガは「谷仮面」と「砂ぼうず」だそうです。

見方を変えれば、「ドドX」は整合性が取れ、よく練られたストーリーであり、かつ、それを表現するに足る絵や音が揃っているということだろう

そしてまた、楽しみ方のスタイルの違いや、キャラやストーリーの好き嫌いを語れるまでにプレイヤがドラマへ没入できるということとは、「ドドX」が、ゲームでドラマを感じさせることに挑戦しつづけてきた、「ドド」シリーズの到達点の一つとなったことを意味するのではないだろうか

## 嫌われてシーモア

「FFX」において、主人公ティエダ一行の行く手を何度も阻む最大の敵、その名はシーモア。

このシーモア・グアド（28歳）が全国津々浦々のうら若きレディたちから尋常でないほどに嫌われている。

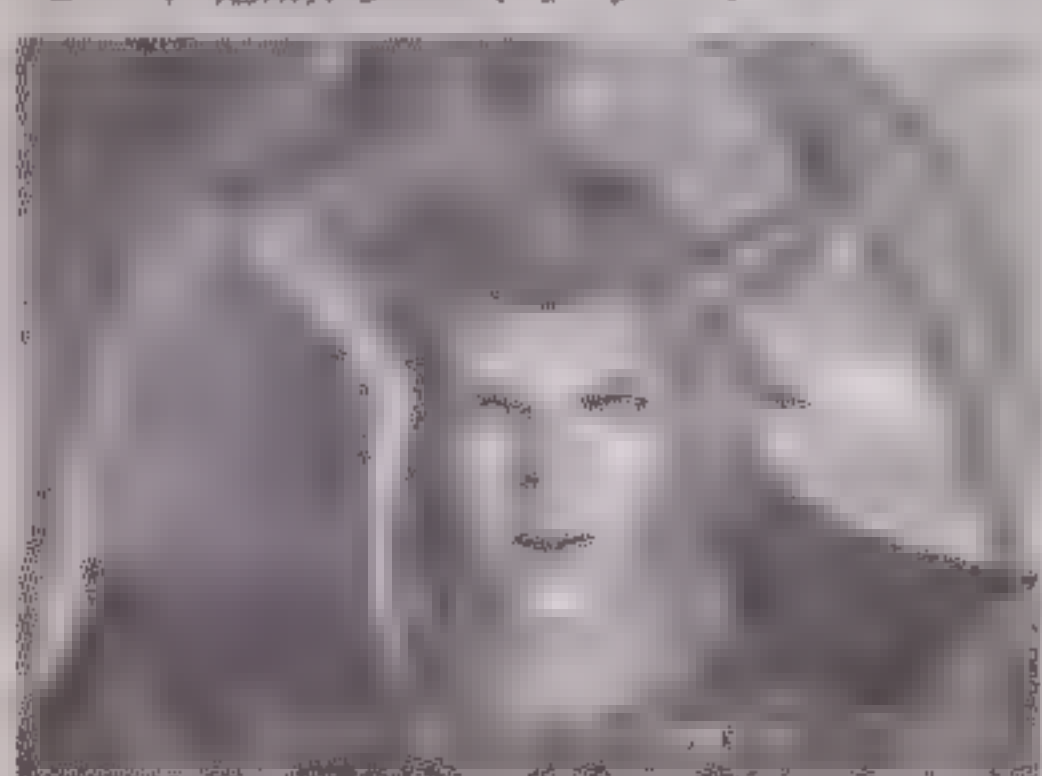
ゲームに限らず、もともと悪役敵役というのは嫌われる存在であるし、そうあるべきである。しかし、シーモア（28歳）の嫌われ方はそんな中途半端なレベルにとどまらない。

ブサイクなわけでもなく、むしろ美形の部類に入るようにも思える彼がなぜそんなにまで毛嫌いされるのか。その理由はただ一つ。

「髪型が変だから」

男性側の立場からするとそこぶる合点がいかない理由ではあるが、そうとわかった今、すぐにでも自分ではかっこいいと信じている髪型を再チェックしたい殿方も少なくはないはずだ

モード感漂うゴキブリヘアー





# 『FFX』退化の歴史

初期ロットユーザーだけの楽しみ?

『FF9.5』で楽しんじやいましょう!!

(投げやり)

これぞ『FF9.5』

さて、みなさん『FF9.5』なるものがあるのをご存知でしょうか。といっても、『FF9.5』を捜す必要はございません。必要なのは『FFX』とPS2本体でございます。ただし、PS2は初期ロット。この魔法の箱で、『FFX』は新たななる(退化する?)境地へと旅立っていくのです。

まず、電源を入れた時点から違和感アリアリ。「ロード長えよ!!」とまずひとツツコミ入ります。ゲームが始まると魔法箱はさらに魔力をますます強めます。制作者の意図をあざ笑うかのようなカメラ

ワーク。とくに、太陽や空、ティーダの頭のとっぺんなどがお好みの様子。『FFX』では見られないような完全見下ろし視点などが見られます。上からの見下ろしだと洞窟なんかは側面の壁を2Dを使っているのがモロバレ。キャラクターがリアルな分、薄っぺらな壁の様子が「書割」を想像させます。まさに、これぞ「映画の裏側」。メイキングをいれるとは、『FFX』のサービス精神に脱帽です。

で、移動していると戦闘になるわけですが、これ「狙ってる」のでしょうか? とりあえずティーダ君を敵に突貫させてみましょう……:ティーダ君、明らかに歩数が多いです。「ボーリングで歩数合わせ

てるんじゃねーんだよ!」状態です。しかも、「走るの、遅っ!!」という2段構えと、なかなかの芸達者ぶり。見ている人たちを飽きさせません。キャラクターを交代してみましよう……どこに行くんでしょうか、あの人は? 明らかに敵に向かって走ってます。これは『FF』必殺の自己犠牲?? と思

ってたら何事もなかったかのように交代メンバーが入ってきました。ということは自己犠牲というより、敵前逃亡。ここで確信しました、魔法箱は『FF』アンチ派です。最後にイベントムービーですが、「世界一ピュアなキス」のような「世界が変わる」ムービーなら、なんの支障もないのですが、問題は通

常キャラによるイベントです。飛空艇のシーンなんかは、雲が船内に充満してしまいなにがなんだか良く判らない状況です。飛空艇、穴が空いてるんでしょうか? それならばかなりリアルです。

と、ここまで魔法箱の魔力について書いてきたわけですが……なんとというか……まあ……「私、デバック作業やってます?」。正直なところ、そんな気分です。初期ロットユーザーにしてみればたまったモンではありません。大作と銘打って、300万ユーザーをターゲットにするのなら、この辺の配慮も忘れてほしくはないものです。



完全に真上からの視点です。判りにくいと思いますが、洞窟。なんでこうなってるかは、想像通りでしょう。

御引直欄(くしびき・なおき) 72年生まれのファイター。FFX、10時間で挫折してしまいました。あの2人のイチヤツきっぷりについていけなかったです。老いとガマン弱くなったのを痛感です。 どうも、



◆ むざ苦しいまでにアツく語れ

# 『X』はこう見ろ！ 肯定派vs否定派座談会

大の男たちが小さな部屋にこもって1本のタイトルについて激論を交わす。果たしてそこに意味があるのかどうか分からない。それでもいいじゃないか！ 許してくれよ！ 『ファイナルファンタジー』って結局のところお祭り騒ぎ。

『FFX』に自由度ってありましたっけ？

編：今日は『ファイナルファンタジー』（以下、FFX）を擁護する立場の方と、アンチ、『X』は認められないという方とに集まっていたいただきました。それではまず擁護派の皆さんからお願ひします。如月七葉（以下、如）：どうも。擁護派どころか私は『FF』シリーズの軽い信者です。

池谷勇人（以下、池）：僕は自分で買ったのは『IV』からです。そこからの流れで見えています。

編：で、こちらがアンチ派です。櫛引直樹（以下、櫛）：俺は正確には挫折派。『X』は10時間ほどして投げ出しました。

吉村慎一（以下、吉）：俺は普段はあまりRPGしないんだけど、一応クリアはしてる。

櫛：皆さん！ なんで最後までプレイできたんですか？

吉：『FFX』は「ちょっとやってみたいな」って思ってたんだよ。10時間くらいやった時には案外いなくなって思ってたんだよ。でも最後

は馬脚が現れちゃったな。

池：僕も最初の10時間でいける、と。これって『VIII』のチームが作った作品ですよ。『VIII』は演出過剰って言われてて。ユーザーが干渉できるところが少なかったで、『X』はそ

ういった意味では演出過剰の極みですよ。でもイベントシーンが苦痛ではなくなった。ストーリーにも引き込まれるし。演出はある程度のレベルまで昇華できたってのは評価できるんじゃないかと。櫛：俺はイベントが苦痛だったんだけど。我慢できなかった。

編：イベントを我慢できるかできないかが境目になるわけですね。

櫛：自分で動かせないのはつらい。たまに動けると思うと「あそこに行け」って矢印でるし、行く」とまたイベントだし。そのくり返しが苦痛でしかなかったよ。

吉：そんなこといったら後半なん



ハービー吉村

フリー編集者&ライター。基本的にはゲーム・マニアなので、もちろんRPGが先には交っている。『FF』は『I』・『IV』～『VIII』・『X』をプレイ。考えてみると半分はやったコトがあるので、完全否定派というわけではなさそうである。

かもっと苦痛だけだね。

櫛：じゃ、やめて正解だ（笑）。

池：確かにこのゲームには自由度はないと思うんですよ。スフィア盤が自由度が高いのをウリにしましたが、あれも結局は一本道なんです。ただ巧妙なのは、手に入れた経験値を使ってプレイヤー自身にレベルを上げさせる。あれで錯覚させてるんですよ。戦闘シーンで何回もキャラクターを交代させたり。そういうので巧妙にユーザーを誘導してるんです。だからやっぱり自由度はない。そこを割り切らないと遊べないゲームだというのはありますよね。





如月七葉 (きさらず・ななは)

米同時テロの影響で、このゲームが中止に。FFVIIも、このゲームが中止になったのでは、創作界が大きなダメージを受けるように、行為は止めたい。

吉…敵と自由に戦わせてくれないこと、『FF』やっててこれが一番ストレス溜まる。敵は明らかに「こういう攻撃じゃないと倒せない」ってのがあって。最初はそれが攻略かなと思ってたんだけど、そのうち好きなやり方でやらせてくれよ！ ってなる。『ドラクエ』にしろ『女神転生』にしろ、力押しができるのに『FF』だけができない。倒し方をしないと敵が倒れないのはやっぱり……。そこまで演出するんかい！ ってなるよな。

「この敵は俺にまかせろ！」って。それはキャラが話すことかよ！ それは自分で見つけるよ！ っていうのがある。如…『FF』はよく言われるように物語重視です。戦闘シーンまで物語に取り込もうというのが『FF』なんです。今回もトリガーコマンドですとか、ラスボスでのアレですとか……。吉…ボスにはサイレス(沈黙魔法)がかかんないしね。池…ボスの魔法を封じて、殴るという戦略は最初から否定されてるわけですね。用意されている戦略で戦いなさい、と。

如…そうですね、それが顕著なのがライブラという敵の情報を見る魔法です。ボスにおいては「こうやって倒せ！」って丁寧に教えてくれるんです。櫛…それ、ひどいよー。吉…俺やっぱり納

得いかないなあ。櫛…『FF』をずっとやってる人には当然のことなんだろうけど……。それでもなあ。

如…パズル的な戦闘という意味では、今回は敵からの魔法を1回無効化できる魔法があるんですよ。途中でそれを使わないと倒しづらいヤツが出てくるんです。必ず新要素も使うようになってるんですね。押しつけがましいといえませんが、それまでですけど、「いつもいつも同じ戦闘にはしたくない」ってのが『FF』にはずっとあるんですよ。

吉…そうそう。昔の『FF』やってても、そういう約束が俺には多すぎるように思えるんだよ。そこが『FF』を好きか嫌いかが分かれるキーになるんじゃないかな。

如…『FF』は従来のRPGの概念で捉えちゃダメなんです。『FF』は『FF』なんです。で、その『FF』のゲーム性ってのがパズル的な戦闘であったり、物語で引っ張るストーリーであるとか。中でも自分が一番好きなのは「果敢に新要素を取り入れていく」ってところですね。中には失敗に終

わってるのもありますが……。今回のスフィア盤も評判に関係なく次の『FF』では採用されないでしょうし。そういうところが『FF』の魅力なんです。

吉…そこらへんの統一感のなさってのがまた、嫌なんだよな。櫛…あと「入れかえ」って好きじゃないんだよね。ビジュアル的にも好きじゃない。どこから来てどこへ行くんだ、と。『X』では入れかえるリスクがない。そのまま戦闘を続けられる。それもしっくりこないよ。普通はメンバーを入れかえたらそれでターンは終わる。敵から1回殴られるかもしれないというリスクがある。

吉…明らかにRPGの文法を無視してるよね。

櫛…さっき「RPGって言っちゃダメだ」って言ってたけど、それは俺も感じてる。『FF』で売ってくればなんの文句もないよ。でも「RPGだ」って言うてるし、それが200万本売れてるとなると「ちよっと待て」と。

如…各ゲーム誌が「ジャンル…『FF』」って書いてくれればいいん



ですけど。

吉..それすごくわかる。PS2を買ったゲーム初心者が『FFX』をプレイして「あ、RPGってこういうモンなのか」って思うんだったらそれは違うってのがある。如..それは確かにそうですね。その直後に『マイト&マジック』とか買っちゃたら……。

櫛..大変なことになるな(笑)。

『FFX』に自由度ってありましたっけ？

編..擁護派の方々は『X』のストーリーも気にいってますよね。

吉..俺はとにかく世界観がしっか



### 櫛引直樹 (くしびき・なおき)

やっぱり『FF』は身体が受けつけませんでした。なんかRPGじゃないっておもうのはテーブルトークからやってるからかな

りしてるなあとは思ったけどね。如..エボン教とかいい例ですね。ゲーム中では語られてないけど、「エボンの教義を10挙げろ」と言われれば挙げられそうな気がしますよね。それくらい作りこまれます。

吉..そこまでは言わん。『FF』シリーズのストーリーは、悪く言えばパクリ、よく言えばオマージュとなるものをガアーと集めて「ゲームってそういうものじゃない？」ってのを提示してる。そういう意味でストーリーのオリジナリティはないんだけど、世界観を統一してるってのはよかったかな、と。

櫛..俺が最初の10時間であきらめたのは、ストーリーについていけなかったってのがあるよね。世界観が作りこまれているってのはわかるけど、結局は主人公とヒロインがイチヤついてるだけ。映画は観てればい

いけど、ゲームは動かさないとならない。キャラクターたちがやりたいことのためにこちらがなにかやってあげなきゃならない感覚になっちゃった。それがやめた最大で最終的な理由。ストーリーを見せたいっていうのがあまりにも前に出てきてしまっているよ。

池..『FF』がずっと映画的だって言われてきたのは、必ずしもプレイヤーの視点||主人公の視点じゃないからなんですよ。プレイヤーはティータを動かすけれども、完全に感情移入することはできないんです。ティータはこんな奴だってキャラは立ってるんだけど、プレイヤーはちよっと上の視点でティータ自身であったりティータご一行であったりを見ているわけです。

如..実はプレイヤーは「オオアカ屋」なんですよ。主人公のパーティのあとをずっとストーカーしてるんです。

一同..なるほど(笑)。

吉..でも、そこまで言っちゃうようなゲームならちよっときついんじゃない？ 上の視点って言って

も明らかにプレイヤーが動かしてはいるんだから。

池..ラストまでやるとわかるんですが、僕はやっぱりプレイヤーはティータの一つ上の視点でよかったのではないかと。『X』のキャラクターがもし没個性的だったら、ストーリーがキャラの内面に関わってくる部分が多いんで、それを全部プレイヤーが代弁できるかといえはそうはいかないと思うんですね。そういう意味でティータというキャラを立てて彼らに演技させ、それを見るところやり方は自然だったと思います。

櫛..キャラクターはあれでいいの？ 造形として。どこかで見たことがあるってキャラで。

如..誰かに似てちゃダメなんですか？ 誰が描くにしたって……。

櫛..でも明らかに元ネタがあるじゃないですか。

如..私は別にかまいませんよ。世の中に似てる人は何人かいるんですから。

吉..俺はアニメのパロディじゃなかったただマシかって思うけどね。如..漫画でもアニメでも、すぐパ



クリとかって騒ぐ人がいますけど、ゲームだってこれだけの数が出てるんですから、どこかしら似てきますよ。

吉..ただ主人公の「ッス」っていう口調、あれやめろよ! ほかのキャラクターがどんな風にしゃべろうと別にいいんだよ。個性だから。でも、主人公が「ッス」を使うのはやめてほしかった。あ、ひょっとしたら今の若い人は「ッス」って話してんの?

池..あれは少なくともいまの若者に共感させようとして入れた「ッス」ではないですよ。ティーダというキャラの個性です。

如..私もそう思います。

吉..『FF』ファンって濃いよね.....

池..長いシリーズですから。でも、今回の『FFX』って、集計したものを見ると、案外『FF』初体験の人が多いんです。

一同..ほーお。

池..もちろん過去のシリーズ作を買ってた人が「X」を買うってのもあるんだけど、「いままでやってなかったけど『X』はCMもい

っぱいやってるし」っていうので買ってる人が意外に多いんです。

吉..俺ですら「ちょっとやってみようかな」って思わせるCMの画像だったんで、あれは広告の勝利かな。

池..世界一ピュアなキスってのはズルいですよ。まあ、あれはピュアじゃないですけどね。

吉..あれはね、いつもの俺の女の口説き方。ちよっと弱ってるところをつけこむ

一同..(笑)

吉..そこでも気持ち離れちゃった。「ダメだろこれは!」って。ゲーム前半の時点で、明らかにユウナはティーダのこ

とが好きなわけだ。自分に惚れて

る女のコに対してやる手段ではないよ。

如..じゃ、あのシーンではキマリに感情移入するっていうことで。「俺もずっと見守ってきたのに!」って。

一同..それだ! (笑)  
PS2じやなきや  
できなかつた

池..今回の「X」を評価するとすれば、PS2じやなきやできないことをやったということ。これは後のゲームへの影響を考えると大きいですよ。これは擁護派としての一つの意見。

櫛..でも、擁護派でも、如月さんと池谷さんって微妙に意見に相違があるよね。もちろんこちらはこちらで相違がある。如..どうしても、まとめなきやないですか?



池谷勇人 (いけや・ゆうと)

ゲーム誌「ファミ通」の編集者は取材するものの、たまには取材される側にまわってみたいと担当編集と話していたらいつのまにかこの雑誌

編..できれば(笑)

如..私はちよっと違って、『FF』のゲーム性は独特のものだという考え方です。たとえ1本道であっても、その中にあるゲーム性を捉えればいいのではないかと。

『X』をプレイした人はこの機会に「ゲーム性」という言葉をもっと広く考えればいいんじゃないでしょうか。進化するにしろ退化してしまうにしろ、常に新しい方向を示してくれるのが『FF』なんですから。

編..では、アンチ派の意見としては?

櫛..RPGと言わないでくれ、『FF』というジャンルだ、と。

吉..僕はそうだな。もっとちゃんとしたシナリオライターが出てきて欲しいな。『FF』にちゃんとしたシナリオが与えられれば、ゲームはきっと変わらと思う。

一同..うーん.....

吉..そういうことで。俺これからハマシヨ一のライブ行かなきゃなんないから。

一同.....



ゲームプログラマーがみる

# ホントはここが 凄いFFX

作品の細部に隠された、制作者たちの妥協なき努力の痕跡  
ゲームプログラマーの視点から『FFX』を捉えるところまで見えた！

## 技術と努力と腕力と度胸で 切りひらく新世界

まず、全体をフレイシした印象はどういうものでしたか？

八木澤「以下、ハニー・ドドXのこのシーンにも買かれていたように思うんですが、小さな積み重ねを行う「努力」と実現できる物量による「腕力」そして、技術開発のリスクに飛び込める「度胸」によって作り上げられているという印象がして、ひたすら驚嘆しました。

——登場キャラクターもずいぶん作り込まれていますよね

ハニ「主要キャラクターは、最も作り込まれたCGムービー用のモデル、イベントシーンで台詞を話し

たりするバストアッ

プモデルに、全身の

近景用モデル、戦闘

用と共有している全

身の遠景用モデルと

少なくとも4種類は

ありそうです（写真

1）基本的には、

CGムービー用を作

り込んで置いて、状

況に合わせて小さな

モデルを作り直して

いるはずなので、一

体丸ごと作り直すほ

どの大変ではないと

は思いますか手間はかかってそう

ですね 表情が変化するフェイシ

ャルアニメーションは、ハストア

ップしたモデ

ルに最適化し

た専用の動き

を別につけた

のだろうと思

います。

どうして

こういった1

種類ものモデ

ルを作り替え

### 八木澤知彦

（やぎさわ・ともひこ）

1970年生まれ。主にプログラマー。埼玉大学工学部「学研科修士課程修了」。95年より株式会社アートディンクでゲーム制作業務に従事。5/9年から、日本人のホント（N64版）制作プロジェクトに参画。ゲーム、システムデザイン、メインプログラマー等。現在、東京大学工学部の同僚や、N11のワーク、マシケ、シー、シーの展示会（信用ゲーム、1月2日）向けにゲーム制作中。



るといったことが必要になるんですか

ハニ「同時に表示できるポリゴン数やテクスチャ量の関係で、派手に見せるための方法が模索されたのだと思います。PS2はリアルタイムの演算時に、同時に表示できるポリゴン数が、公称6600万ポリゴンなのですが、実用時には1000万ポリゴン以下とされています。

——一度に表示できるポリゴン数には限界がありますよね



八..そうです。そこで、シーンごとに見え方、キャラクターを表示しようという考え方が出てきます。遠くにいるキャラクターを表示する時は、顔のポリゴン数を増やしても、画面での印象はほとんど変わりません。その場合には、ポリゴン数の少ない全身モデルを使っていくことになるわけです。逆に、感情的に訴える重要な場面では、キャラクターのバーストアップモデルを使おうという選択が行われるわけです。

— 重要なのはポリゴン数の管理ということですね

八..それ以外にもテクスチャの管理があります。PS2はテクスチャーなどグラフィックのデータを展開するVRAMが4MBしかないため、ソフトを開発していく上でのアキレス腱と言われています。これは、ゲームキューブがテクスチャメモリー1MB+メインメモリー24MB、Xboxがメインメモリー64MBで任意に設定できるということに比べると極端に小さいんです。そのため、VRAMのデータをいかにうまく管理してい

くのが、重要な技術になります。

ドドX はそれを充分にうまくやっているということですね。具体的にはどうしているのか、わかるんですか。

八..テクスチャの配色に注意してほしいんです。テクスチャデータは、パレットというどんな配色を使用するかを示すチャートを持っています。PS2の場合、ほとんどの場合、16色か、256色を使用します。当然、256色の方が豪華に見えますが、データの大さは単純に16倍ものサイズになってしまいます。そのため、できるだけ16色のパレットによって構



成されている方がいいんです。もし、すべての登場するキャラクターや背景などのオブジェクトを256色のパレットで構成してしまうと、すぐに4Mという制限を越えてしまう問題を抱えてしまいます。

でも、ドドXの画像は見ると16色で構成されているように見えないですかね

八..すべてのオブジェクトが16色でまとめられているわけではないんです。これも時と場合によるようです。たとえば、「マカラーニャの森」の背景は青と黒系統の16色だけでまとめられているように見えます。同じように「雷平原」の背景も、赤と黒系統の16色でまとめられているように見えます（写真(2)）。反対に、キャラクターは特にイベント用のモデルなどでは256色のパレットを多用しているようにも見えます。このテクニクは、たとえば「デビル・メイクライ」でも同じように使われているようです。

これも使用されるオブジェクトに応じて、変えているということですね

## △フェイスリアルアニメーション△

ポリゴン(次項)で人間の表情変化を再現する技術。顔の筋肉運動をシミュレートし、より人間らしい表情を作り出す。

## △ポリゴン△

立体の曲面を表現する多角形。通常は複数の三角形を多用し、ポリゴン数が多くなるほど滑らかな面を再現できる。

## △テクスチャー△

立体物の表面や質感を現す模様や画像のこと。

## △リアルタイムの演算△

リアルタイムに計算すること。ここでは秒間60フレームが想定されている。



## 表現が本来は難しい 南国風というテーマ

八：ただ、それだけがすべてではなく、更に工夫した場面も登場するように思います。そもそも、『FFX』の全体のテーマである「南国風」というコンセプトは、PS2上での表現に向いていないはずなんです。南国というのは、太陽の光がきつくてコントラストがはっきりしている世界ですよね。さらに、樹木や海など、コンピュータが根本的に苦手とする光や水から構成されるシーンも多く、色鮮やかな世界なので、使用



する色数が当然増えてしまっていますよね（写真③）。

反対に、『デビル・メイ・クライ』は暗い世界を表現することで、意識的に色数を押さえることを狙って表現しているように見えます。

——では、どうやって複雑なシーンを表現しているんですか。

八：背景でもキャラクターに近い近景は、256色のパレットを使って、遠景は16色する工夫をしているように思います。また、三角形ポリゴンのそれぞれの頂点に色づけを行うという頂点カラーという技術がふんだんに利用されています。背景の中に影が付いている場所がありますが、これらはすべて頂点カラーを修正して影を設定しているんです。それによって、16色以上の色に見えるという具合です。スクウェアは、専用のツールを開発して対応しているそうですが、それでも根本的には手作業で行っていくことになります。これらの手間を惜しまずに開発していったために、どのシーンも美しく見えるんです。



## 高いチームワークが 読みとれる作業量

「ドド」は開発にあたった人の数はスクウェアの発表によると300人にも登るということです。これほどたくさんの人をどうやって管理しているんでしょうか。八：まったく想像できない点ですね。ただ言えることは、それぞれのパーツを作っている人との間の連携はよく取れていたのではないかと思います。極端な話、一召喚獣、一プログラマーみたいな人の割り振り方だったのではと。しかも、召喚獣の雷のエフェクトを見

ていると、プログラムで雷を表現していると思われるように見えます。そういうところからも、プログラマーとグラフィッカーの連携が取れていたことが想像できるんです（写真④）。

——それだけチームとしての力が高いということですね。

八：PS2は始めから限界のあるハードです。そのため、「どんな絵を見せたいか」という点をまず決めて、PS2で実現できるかどうかを判断して、トップダウン式に何か必要かを作業として割り振っていったのではないかと思います。分業化した先で、それぞれの担当者が、このポリゴン数では無理だよ、じゃあどうしようか、という形で、個別に解決していったのではないかと思います。個々の技術を見ていくと、プログラムのにも、CG的にも、そんなに難解なことをしている訳ではないんです。しかし、その実装されたプログラム、グラフィックの量は莫大な量です。PS2は、プログラマーの側で相当、内部的にチューニングをして、初めてうまく機能する





というものです。そのため、ここまで落ち着かせるためには、ひたすらトライ・アンド・エラーの積み重ねをしたのだと思うのです。

——ハードの特性を深く理解できるプログラマーを揃えることが重要だったということなんですね。

八：新しい面を表示するために10秒以上も読み込みをするようなゲームに出会うことはよくありますが、『FFX』では、3秒以内に押さえるというルールがあるようです。建物を出たり入ったりしても、どんな戦闘シーンでも、シームレスにつながっていることから

も、それがわかります(写真⑤)。これらのことは、ハードの持つ特性を正確に理解していないと実現できないことです。ハード発表からわずか2年半で、よくここまでハードを知り尽くすところにまで結果を出したなと思わされます。

## 一つのジャンルの成熟『FFX』が示す未来

八：『FFX』を通じて明らかになったのは、大作はコンピュータの進歩によってもたらさせるのではなく、結局は人が手間暇かけて開発するしかないということだと思います。『FFX』の開発は、見本のないPS2というハードの実験を行いながら、商品としての完成度も引き上げて開発したという代物です。本来は、相反する目標となり現場を苦しめるものですが、しかし、その両方を実現しているからすごいんです。それでも、このすごさは、数年で追いつかれてしまうかもしれません。VRAMなどの問題は、ハード的な性能によって、ゲームキューブやXboxでは、カバーされてしまうからで

す。数年経つと、今『FFVII』を見直すとそう感じるように、陳腐に感じるかもしれません。

——ということは、同じ様なソフトが今後他のメーカーから登場してくるということになるんでしょうか。

八：必ずしもそうとは言えないと思います。仮に同じ規模で、予算と人がいたとして、同じクオリティの商品が出せるかというと、難しいと思います。『FFVII』から4作品開発してきたことで生まれた多数の経験者は無形の財産です。全体を通じて、余裕のようなものが感じられます。これだけの規模のものが登場すると、同類のソフトを開発することは実質的に不可能になったと言えます。RPGの分野が成熟して、完成型ともいえる姿を示していると言えるかもしれません。

### △VRAM△

グラフィックを描画するために使われる専用メモリ。

### △プログラムで(雷を)表現△

3Dアニメーションを作成して表現するのではなく、実際に雷に見えるようなプログラムを施して、雷を表現すること。

### △シームレス△

複数のグループ間にまたがっている業務をスムーズに行えるようにすること。一般的に流れを図式化したワークフローシステムを用いる。

## PROFILE

### 新 清士 (しんきよし)

某ゲーム会社に勤めた後、フリーライターに。ジャーナリスティックな視点からゲーム業界を追っている。  
<http://www.jgdconf.com/sakugetu/>



# 完全否定派

★リアル故に髪の毛が肩に刺さってるのが許せない。

★エフェクトがかかると字幕が揺れるのが気になって仕方ない。

★ムービーになると、キャラの顔がテカるのがちよっと。

★ユウナの足元のデザインがなんか嫌だ日本人なら草履を履け。

★ツツコミどころは死ぬほどたくさんあるけど、俺が一番納得できなかったのは、カイソルが指じゃなくなったことだー

——瑣末な点ばかり気にしてないで、もっと中身を見ましよう。

★どっちゃかっていうと「ファイナルファンタジー」の方が好き。

——ヒロインをボコボコに殴りたい、ということですか？

★感動感動と押し付けがましいところが嫌だ。どんなに足掻いてもしよせん「FF」は「おしん」の感動を越えられない。

——あなたは何歳ですか。

★味方を殴るのが一番効率的な成長方法だ

なんて、あまりにも穴だらけで本末転倒なシステムです。

——それは「II」の話。

★ローディングの異常な長さに耐えられなかった。でもFM音源の音色は非常に美しかった。

——もしかしてMSX版「I」？

★ユウナと野球拳かてきればよかったのになー。

——ファミマガ読者ですか？

# 完全肯定派

★最高です！ 感動しました!! 昇天していくネロとバトラッシュの姿が頭から離れません。

★最高です！ 感動しました!! クララが自分の力で立ち上がるシーンがとても印象深いです

★最高です！ 感動しました!! ラスカルの別れは涙なくして見られません。

——君たちは微妙に間違っている。

★最高です！ 感動しました!! マルチのシナリオでは感動のあまり涙が出そうに……。

——君は深刻なまでに間違っている。

★最高です！ 感動しました!! 特にセリスが地下室でいたぶられているシーンでは、あらぬ妄想を掻き立てられましたよ。

——惜しい！ それは「VI」。

★最高です！ 感動しました!! まさか神様をチエーンソーでぶった切れるなんて……

——コメントする気も起きませんが、それは「魔界塔士Saga」。

★最高です！ 感動しました!! 確実に「FF」の3倍は面白かったです。でも4倍はないね。

# アンケート

日本全国、知らない人など皆無に等しい状況にまでその名を轟かせている『FF』。今回は、普段「ゲーム批評」とは縁もゆかりもなさそうな方々に『X』の感想について聞いてみました。

※本アンケートは、東京・丸の内のおフィス街を縦断と闊歩するOL100名から集計した後、集計票をシュレッダーにかけてから適当に考えたもの。

なんか両方に対して失礼なことを言ってますね。

★あのー、素直に「派手な映像に感動した」って言っちゃ駄目なんですか？ 娯楽なんてそんなもんだと思いますけど。

——そ、そうですね……。

# 素朴な疑問点

★確か「FFX」の広告が何かで見たのですが、「人間では表現できないピュアな感情」って一体何なんでしょう？ 人間にはできない感情表現があるのか、そもそも人間には存在しない別の感情があるのか……

哲学的すぎて僕には理解できません  
おそらく誰も理解できてないのでノープロブレムです。

★「世界で一番ピュアなキス」のシーンを見たたびに、なんとなく「センチメンタルグラフィティ」の暗黒舞踏オーブニング（美少女たちが意味もなく暗闇の中を泳ぐ謎のムービー）を思い出して笑ってしまうのですが。

——私はあのシーンでかなりドキドキしましたよ。このまま溺死してしまうんじゃないかと。

★FFX に対する同人界の反応はどうなんでしょう？



— 知るか。

★竜騎士が飛んでいったまま帰ってきません。彼はどこへ行ってしまったのでしょうか?

— それって『X』の疑問か?

## スクウェアに

★あの……PlayOnline.com、画像はっかりですっげー重いんですけど。336アナログモデムだとかなり厳しいです。

— FFXのページに飛んだら、いきなり全画面でウィンドウが開いてビビりました。こうなるともうエロサイトなみですね。

★アール○バンで買った天野喜孝の絵をオークションに出してみた。5万円でも買い手つかなかった。なせたスクウェア!

— スクウェアに言っても意味がないんじゃないでしょうか。

★今は亡きプレイオンライン誌を復刊させてください。

— アクセラに言ってみては。

★『アインハンダー』はクソゲーじゃないんだ! むしろ横シユの伝統を守ったいいゲームだ! だから続編を出してくれ!!

— でも『イズ・インターナルセクション』はかなり……

★結局、任天堂と仲直りはできたんでしょ

緊急

# FFX どうでた?

うか? GBAで『ディープダンジョン』をプレイしたいのになあ。

— わざと言ってるだろ?

★鳥山明先生はいつから ドラクエの絵を描かなくなったの?

— ノーコメント。

★DCに移植してください。

— 無理。

★FF映画のアメリカでの興行収入は散々だったようですね。次はVシネマで『レーシングラグーン』でもやるんじゃないかと期待したんですが。

— 歪んだ期待です。

## どうでもいい話

★ティータの『ッスー』という口調、

どこかで聞いたことがあると思ったらジャンピングフラッシュだった。

— 私は『対戦ホットギミック』に出てくる犬かと。

★スフィアって悪魔召還できそうに見えるよね。

— ね! って言われても。

★秋葉原の露天で『ファイナルファンタジースター』なるものを購入。しかし中身は『破邪の封印』だったので破壊した。

— 複雑過ぎるボケです。読者の98%が理解できません。

★馳星周が自分のホームページで滅茶苦茶けなしてました。もっとも、それでもプレイすること自体はやめられなかったようですが。

— さすがポプコムのレーニン。

## ヒロインアンケート

あなたはユウチについてどう思いますか?

①好きになる好きになるとかどう思ってますか?

②ユウチは……

③ユウチは……

④ユウチは……

⑤ユウチは……

⑥ユウチは……

⑦ユウチは……

⑧ユウチは……

⑨ユウチは……

⑩ユウチは……

⑪ユウチは……

⑫ユウチは……

⑬ユウチは……

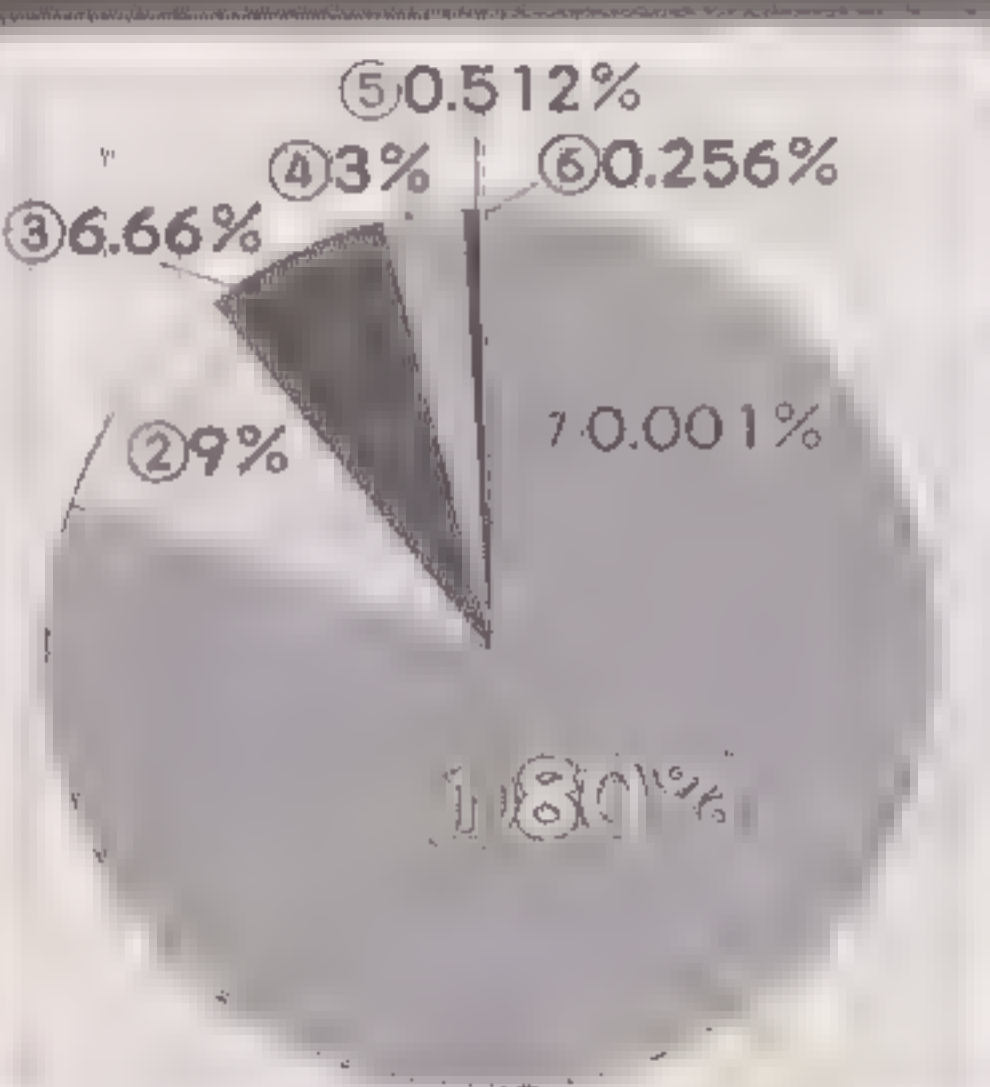
⑭ユウチは……

⑮ユウチは……

⑯ユウチは……

⑰ユウチは……

⑱ユウチは……



Text: by R.D. (あーるでいー)



いまあらためて考える

# 劇空間?! ブリッツボールレビュー

敵がいつ襲ってくるかわからない混沌の時代でも人々のハートをがっちりつかんでやまない夢のメジャースポーツ、それがブリッツボールだ!!

実際にあったら  
おもしろいけど……

『ファイナルファンタジー(以下、FF)』には何かしらミニゲームがあるものだが、本作『X』のそれはブリッツボールと呼ばれるスポーツ。『FF』シリーズのミニゲームは毎回凝ったつくりになっていて、ブリッツボールもオマケ要素とは言えないくらい力が入っている

とはいえゲーム本編でイベントの絡みを終えた後はレアアイテム回収のためにプレイすることが多いようなので、果たしてこのブリッツボールがミニゲームとしてどれほど機能するものなのかを、ス

ポーツゲームの観点から見ていくことにしよう

まずはブリッツボールのルールを簡単にさらしておくと、殴るなどあからさまに激しいフィジカルコンタクトを無制限に容認したサッカーや水球といったあたりが近いですね

水球というアタック(ボールを奪うために相手選手の体に重く沈めたりする激しい接触)こそ、この要素があるのと、水中での競技ということとを考えると水球のイメージがより強い感じがする。まあ、あまりメジャーなスポーツではない水球のルールって言われてもピンとこないだろうから、水中格闘サッカーのようなものと考えても

らって差し支えないです。

フィールドプレイヤーは基本的にディフェンダー2人、ミッドフィルダー1人、フォワード2人それにキーパー1人を加えた6人が1チームを編成する。中盤が薄いうちで争うのか、フォワードもそれほど広くないのでバランスは悪くない

ちなみにブリッツボールのコートはスフィアプールと呼ばれる水を満たした球体で、選手はその中を滑った状態のまま試合を進行していくものになっている。

ただし、水中がフィールドになっているからといって3次元空間競技が展開されるわけでもなく、実際には前後左右の平面での動

きしか表現されないのはトホホな感じ。せっかくゲームの幅が広がる空間が用意されたにもかかわらず、それを無視するなら別に水中競技にしなくてもいいと思うんだけど。実現しなかったにせよ、3次元を広く使ったスポーツが実際にあったらおもしろいだろうと思わせる設定ではあるかな。

## アレを思い出させる ゲームシステム

ところでこのブリッツボールは選手をマニュアルで操作できる(オートモートはあまり意味がない)のだが、決してアクションの要素は高くない。それというのも攻撃側と守備側がマッチアップす





見た目とは裏腹に行動できる空間は限られている。これではスポーツとしての爽快感は得られない

る場面（エンカウント）でコマンド選択を行なうことで試合が進むという、テクモの『キャプテン翼』（FCほか）を思い出させるシステムだからだ

『キャプテン翼』を知らない人のために、応説明しておく、これは同タイトルの漫画をモチーフにしたもので、ゲームバランスはイマイチだが当時は誰もが驚く斬新なシステムを引っさげて登場したスポーツシミュレーション、というよりは「スポーツアドベンチャーゲーム」と呼んだほうがしっくりくる作品だった。いろんな意味で衝撃的だったから、見たことか

ある人ならあの驚きを忘れていないと思う。まさか僕も「FD」の最新作で『キャプテン翼』を連想するなんて思ってもみなかった。すけど。だが、よく似たシステムのブリッツボールと『キャプテン翼』を比較してみると、D（時代）のソフトとはいえさすがに1本のゲームとして成立していた『キャプテン翼』に軍配が上がる要素が見受けられる

まずコマンドウインドウ呼び出しの反応だ。効率よく点を取るには先述したエンカウントをできるだけ避けてボールを前線に運ぶことが肝心。そのためエンカウント直前でウインドウを呼び出してフリーの選手にパスを送りたいのだから、この反応が極めて遅いのか、この反応を引きつけておいてパスを出すというオーソドックスな作戦も、この反応を計算に入れないと孤立して囲まれる場面を自ら作ることになりかねない。はつきり言ってストレスを感じるくらいの反応の悪さは、スポーツゲームに不可欠な爽快感を演出する要素としては致命的だろう

さらに戦術性に欠けるところも気になる。『キャプテン翼』ではパスを出す位置をカーソルで選択できたので、スペースにパスを出して選手を走らせるといった作戦も活用できた。しかしブリッツボールは「どこに」ではなく「誰に」パスを出すかの選択になるので、フレイの幅がとてつもなく感じてしまう。結果が容易に想像できると、ビッグフレイに驚きを覚えることはできなくなってしまうのが残念

また、チームレベルが上がると使えるフォーメーションが増える。いくつもの効果的なのは前線にフォワードを残す「カウンター」くらいで、あとはあってもなくても構わないものばかりだ。とくにフィールドプレイヤーを横一列に配した「フラットライン」など、オフサイドがないルールでは自殺行為にすぎない。チームレベルによって戦術理解が成長するなら選択の幅も広がるというものだが、そんな要素もないと結果的に「カウンター」を覚えるまでは極端なフォーメーションを使いたくない

と思わせることになってしまっているのだ。

ほかにも強力な選手を発掘するスカウトモードがあるのだが、初期メンバーを成長させれば十分に戦っていける（慣れれば圧倒的に簡単）ので、わざわざ世界中を駆け回ってまで獲得しようとする気にならない。極端に能力が低い選手に不満があれば入れ替えてみようかと思う程度だろうか。

これらのさまざまな要素も結局は同じことが繰り返されて単調に感じるものが多く、ブリッツボールにスポーツゲームとしてのカタルシスを求めることはちよつと難しい。オマケのミニゲームにしては1試合の時間が長いし、お目当てのレアアイテムを回収してもまだやってる人、いますか？

ま、僕にとっては『キャプテン翼』みたいな個性的なゲームがたぶんあった時代を思い出させてもらっただけでも価値はあったんですけど、そういう意味でスクウェアに感謝しちゃうのって人間違いですかね？

松田剛（まつだ・つよし）ライター。実はストーリー本編よりブリッツボールのほうが長い時間やってたりして。だからウチのティーターは戦術よりブリッツボールが得意じゃないかってくらい。香気丸出しですな。



映画版『FF』を通して考える

# スクウェアが170億円をかけて 手に入れたものの学んだこと

映画的と言われ続けた『FF』が遂に映画化されてしまった。アメリカでの業績の実際と意義とは何だったのだろうか？

## PROFILE

### 新 清士 (しんきよし)

某ゲーム会社に勤めた後、フリーライター・ジャーナリストとしての視点からゲーム業界を追っている。 <http://www.jgdconf.com/sakugeta/>

嵐の海へ漕ぎ出した  
とてつもなく大きな船

映画「ファイナルファンタジー Spirits within」(以下、FFムービー1)が7月13日、全米2000館の映画館で公開された。しかし、公開第1週の収益は1101万ドルで、ランキングは4位という結果に終わった週末に何人か続き、映画ファンが行楽に出かけたのではという声もあったが、翌週から公開が始まった「ジュラシックパーク3」は、一週で5000万ドル以上を稼ぎ出し、くつきりとした差をつける結果となってしまう。そして、8月末までに出せた収益は、3210万ドルあまりと、

惨憺たる結果に終わっている。一方で、同時に公開が行われていたエディ・マーフィ主演の「ドクター・ドリトル2」は1億1000万ドルを稼ぎ出した。

公開前の6月23日に行われた、スクウェアの株主総会時に出た質問として、「『FFムービー』から、どれくらいの収益を日論んでいるのか」というものがあつた。それに対して、和田洋一取締役が「北米の興行収入が、年間20位から30位というレベルであるならば、今の事業がビジネスとして成立する水準であると想定しております」と答えている。

しかし、そのランキングを取るためには、2000年度の興行収

益ランキング実績と比較すると、収益は1億ドルから、7500万ドルの水準が必要で、3200万ドルという数字は80位レベルという結果になってしまう。

また、投資した金額に対しての回収率の点から見ても厳しい。興行収益を投資金額で割る投資回収率を見ても、「『FFムービー』は22%という結果で、過去5年間でワースト2位となる結果になりそう。興行収益から投資金額の1億4000万ドルを引いた損失額の場合は、1億ドルを簡単に越えてしまうため、2位下に4000万ドルもの大差をつける1位が

つまり、冷静に考えるならば、スクウェアにとっても、ビジネス

として成り立たない水準にまで、北米の公開では厳しい結果が出ているということになる。

その結果に対して、株価は映画の公開直後から、すぐに反応している。7月13日、3190円だった株価は、週明けに1位という結果が報じられると急落し始め、7月21日には、一時2510円を付ける場面もあった。その後、「『FFX』が200万本のセールスを実現した結果を通じて、株価は回復するきっかけを獲得できず、経済の悪化に引きずられる格好で、1300円台まで下がる」と下げている。



## スクウェアの経営を 圧迫するのは今から

「FFムービー」は、当初、銀行を中心とした匿名組合（いわゆる委員会方式）を使ったファンドとして、広く資金を集めることが試みられた。しかし、実際には資金を集めることができず、大半の資金はスクウェア自身の自己資金を使っている。

そのファンドは、現在スクウェアの経理上は「固定資産」として投資した金額が丸ごと計上されているため、赤字を引き起こす要因とはなっていない。しかし、今後、興行の結果を受けて、現実の損益へと転換することが始められてくる。その償却方法について、同じく株主総会上で、和田取締役は「年度ごとの、収益計画、収益予想を出し、それに応じて費用として償却していくという手法を取る。今年度、来年度、再来年度、4対1対2とか、だいたいそのような傾向で、償却していくのではないかと考えている」とも発言している。

また、同じく6月23日に行われたIRカンファレンスの席上で、償却額の水準自体は北米の興行収益が非常に低水準だったということになれば、もう少し後ろに倒れますし、日本もだめでDVDも見込めないなら手前で償却が発生する」と述べている。これは、日本でのセールスが成功した場合は、損金を今期に計上しない形を取り、日本もためたった場合は、今期に特別損失として計上されるということを意味している。

つまり、今まで償却されていなかった、「FFムービー」の開発費がスクウェアの経営を圧迫し始



めることになるのは、これからということだ

## なぜ、アメリカ人に 受けが悪かったのか？

どうして、アメリカで「FFムービー」は、ヒットすることができなかったのだろうか

知名度が問題だったのではない。すでに、ゲームソフト『ファイナルファンタジー（以下、FF）』シリーズは、『Ⅶ』で50万本、『Ⅷ』で150万本、『Ⅸ』で100万本をセールスと高い評価を獲得しており、雑誌の表紙を飾ることも度々で、すでにヒックタイトルとしての地位を築いている。日本での200万本を受けて、『Ⅹ』の100万本突破も確実と見られ、ブランドもすでに十分に確立されている

アメリカ人の評価も、決して悪い訳ではない。インターネット上の掲示板形式で、映画の批評を掲載しているYahoo! Movie (<http://movies.yahoo.com/>) では、すでに1500人以上のユーザーがスコア付けとレビュー投稿してい

る。「FFムービー」の投稿者の平均点は、5点満点で、3.8点。このスコアは、「A.I.」の2.8点や「ジュラシックパーク3」の3.0点に比べると、ずいぶん高い。投稿されているレビューを読むと「『FF』シリーズのいいところを持ってきている」や「グラフィックのクオリティの高さは本当にすごい」、「本当にこれはCGなのか？」といった誉め言葉で飾られた5点満点の投稿記事も多い

しかし、全体を読んでもみると、厳しい意見には一定の方向性があることがわかる。ストーリーに対する評価が厳しいのだ。5点満点をつけていて、「コンピュータアニメーションは本当に驚異と思える」と誉めていながらも、「ストーリーは本当に悪い。この点ではとても失望した」（1506番）という指摘が行われているケースが少なくない。「失望すべきエンディング」（1502番）、「ストーリーはまったくまぬけで浅はかった」（15番）など

ニューヨーク在住で、ハラマウント系列のニッケルオデオン社に



所属するCGアニメーターの渡辺幸代さんは、「ストーリーの基調として流れているガイア理論といったエコロジーをテーマにしたようなストーリーはアメリカ人が受け入れるには難しすぎ、ヒンと来にくい題材なんです」と指摘する。

「アメリカ人にとって、アニメ風の画面というと、どうしてもディズニーを連想します。『トイストーリー』や『ディズニー』の成功の裏には、アメリカ人の期待に違わないオーバーアクション性があると思います。『FFムービー』がフォトリアリスティック性を強調しているといっても、モーションキャプチャーを使っている割には、アクションシーンが足りないのではという気もします。演技にもシーンによりばらつきがあり、それが人間味を感じさせない理由にもなっていると思います。また、アメリカ人にとって、口の動きを同期させるリップシンクは非常に気にします。一緒に観に行った同僚の友人は、言葉とずれているのが気になって仕方がないと話していました。手付けで行われていると

聞きますか、この点もアメリカでは不利に働いたと思います」

### 制作費をのぞけば 本来、記録づくめ

しかし、日本人の監督が全米2000館以上の上映に成功した例は、2900館での上映に成功した「ホケモン」シリーズ以外にはない。それ以下の数字になると、2000館での公開で、900万ドルを稼いだ周防正行監督の「*スニーク・タンス*」や、黒沢明監督の「*乱*」ぐらいしか見あたらない。3200万ドルという収益は小さな数字ではない。人人も対象とした、日本人監督の映画としては、本来記録づくめで、もっと評価されてよい映画なのである。

問題は、4年間もかけてしまった開発費が170億円と高すぎるため、それらの記録がかすんでしまっているという状況がある。

鈴木尚社長はIRカンファレンスの席上、第1作目以降は、映像事業の根本として、映像技術、シナリオ、制作システムを研究開発していく技術を内部に持つこと



が重要なポイントで、それを維持する」と述べている。ただし、「開発費につきましては、外部の資金を使わずにCG開発を考えており、ずっと続けている」

スクウェアは、自己資金で開発したために大きなリスクを背負い込む結果となってしまった。安定した人気を持つゲームでの「FF」シリーズがあり、毎年その発売が行われ続ける限り、売上げ面で来年度以降に業績が急激に悪化することは考えにくい。むしろ、これから発生する「FFムービー」の損失を一定期間かけて償却するためには、確実に発売していくこと

が必須条件となる。そして、スクウェアは今すぐ映画事業をあきらめたわけではない。「今すぐに製作スタジオを閉鎖するということは、選択肢としてありえますが閉鎖する費用も発生しますので、考えておりません。外部資本で続けるといふ道を模索しております」(同)と述べている。

すでにスクウェアピクチャーズは、第2作目の製作を開始したという噂がアメリカでは出ている。主人公のアキのCGモデルのデータを引き継ぎ、第1作の続編ではないSD映画となる模様だ。スクウェアが本格的に資金調達をするため正式に発表する段階も近いのではと思われる。

スクウェアは確かに今後、一度は危機に陥るかもしれない、莫大な額の学習費を払うことになった。しかし、これは日本人監督の作品が、常に全米で公開されるようになる夢の第一歩に過ぎない。アメリカでも、日本でも受け入れられる「ファイナルファンタジー」とは何か。スクウェアの今後の動きに注目したい。



やだ、観ちゃった!

映画

# ファイナルファンタジー 批評

全米で先行公開されて以来、物議を醸し続けてきた問題作をさっそく観てまいりました。10年ほど前に学研が製作した映画「クライシス2050」と同じ匂いを感じたのって俺だけ?

FINAL FANTASY

2001年9月15日より

全国東宝洋画系劇場にて公開

製作・監督・原作：坂口博信

臨場感ある映像を見事に表現しているCGの技術に感動しました」(民主党幹事長・菅直人)  
 ……そんな甘っちょろいこと言ってるから小泉人気の影に隠れちゃうんでしょな。  
 「この映画から溢れるエネルギーが観る者全てを刺激する」(小室哲哉)

……TKの時代も終わりましたなあ。

「ファイナルファンタジーは映画の世界を変える第一歩だ」(藤井フミヤ)

……フミヤート、根拠レスな無難な感想です  
 「精神的な荒廃に叩きつけられた勇気ある回答だ」(心理学者・富田隆)

……確かに1500億円とは勇気があります  
 そんなわけで色々と考えさせられる映画でした。正直、坂口監督にはチームだけ作っていてほしいと思いました。以上。

(東野忠志)

事。しかし、実写に近づけるという作業だけに没頭しすぎて、あとの部分かホロホロとした。まず、どうしようもなく平凡なカメラワーク。ハリウッドの若手監督が実写映画で斬新なショットを作り出しているというのは、なんと



観ましたよ、FDMーヒー。これに150億円もかけたなんて、坂口監督ってば凄いっす。天晴れです。まさに「一人でバブルを引きずる男」状態です。カコイイ! とりあえず評価できるのは、声優にトナルト・サザーランド、ステイプ・ブシエミ、ジェームズ・ウッズといった渋い役者陣を起用したところ。ヴァイラス(サザーランド)、「エスケープ・フロム・L.A」(ブシエミ)、「ヴァンパイア/最後の聖戦」(ウッズ)というB級アクション映画好きな人間にとって、たまらない配役でした。坂口監督サイコー! あとは…うーん、褒めるところないや。

確かにCGのクオリティは見

もありきたりな映像ばかり。演出力ゼロ。アニメ映画「カウボーイ・ビバップ」人間の扉の方が遙かに優れてましたよ。  
 ストーリーも、観ている観客が理解できないまま、登場人物たちが「よし、分かった!」とか口づて強引に進んでいくし。セリフもピンと来ないし。「アポロ13」の脚本家か参加しているっていうから期待したのにガッカリです。金もらったんならちゃんと仕事しろよ!  
 そんなFDMーヒーですが、各界著名人の感想を聞いてみましよう。  
 物語の結末に確かな希望を、愛する日本の未来に無限の可能性を感じた」(自由党党首・小沢一郎)



どうする!? どうなる!?

# これからの『FF』を 完璧に予想する

シリーズを重ねるごとにファンの予想をいい意味で裏切り続けてきた『FF』。だけど10作ともなるとさすがに次回作が想像できるんじゃない?

色んな意味で注目株!  
これは紛れもなく『FF』だ

ルールのために雷も避けまくったしキップもグレートゴールキーパーに育てたぜ! ということで今後の『FF』シリーズを予想してみよう。まずは年末発売予定の『キングダムハーツ』、ディズニーとスクウェアという食い合わせの悪いような失礼、提揚作品です。・見『FF』とは関係ない様ですが、『FF』の付属のDVDを観た人なら気付きましたね? これは正統な『FF』シリーズ作品です。主人公が使用する魔法が、ファイア、サンダー、ケアルってほらまんまですよ。キャラクターは野村氏デザインの3頭身キャラクターなので、ヒロインは『FFIX』のタカリそっくり。そして極めつけは台詞の数々。

「俺には分からないんだ、この世界が本物なのか」

「ソラを消しちゃだめだ!」

「俺たちの居場所はここじゃなくても良かったんじゃないか?」

「このごろ無性に考えちゃうんだ」

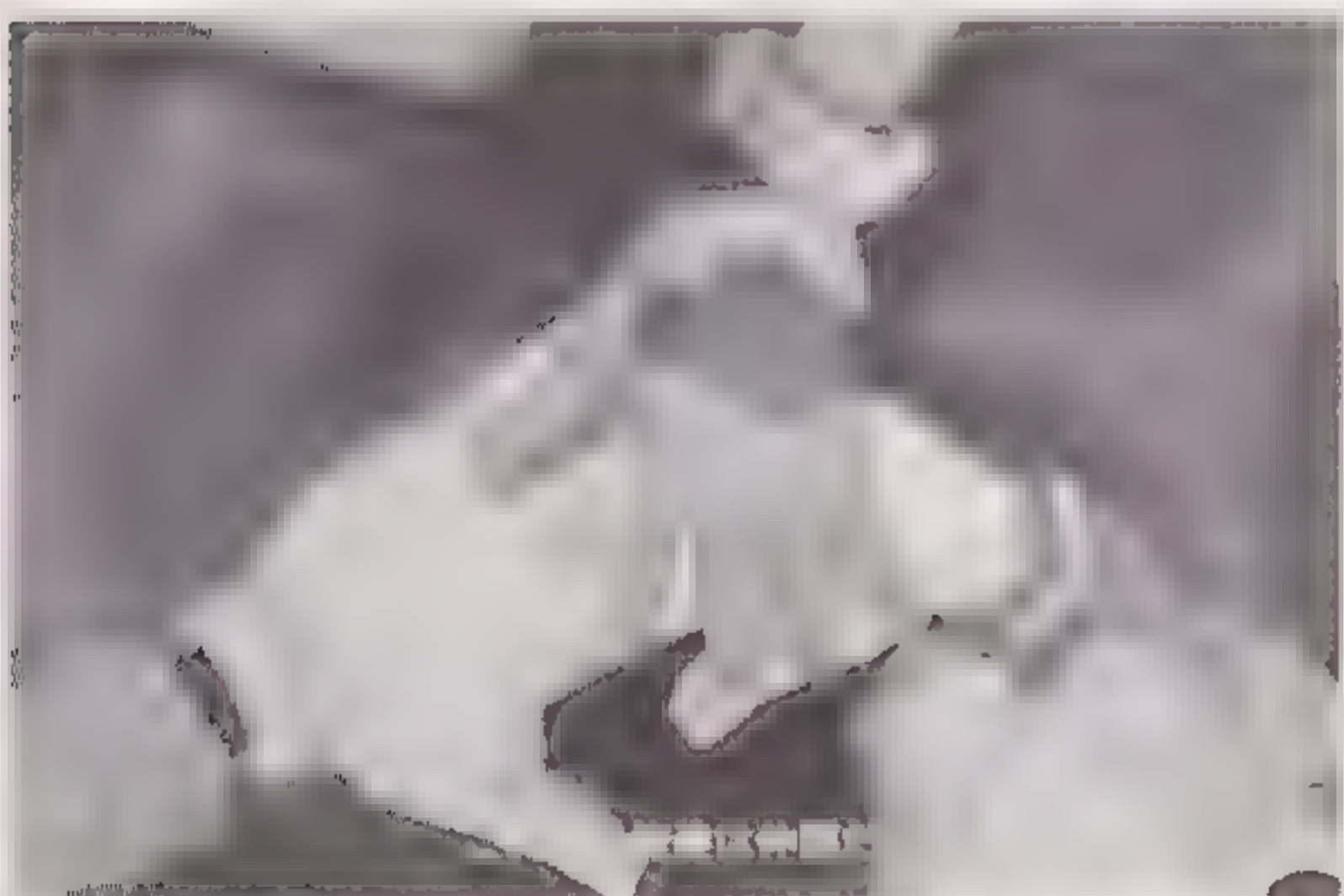
よな。何で、何のために、ここに俺がいるのかって」

お前……消えないで

どうですか、『FFIV』や『VIII』に代表される自分探し系ですよ。これはもう『FFIX』と名乗っても誰も不思議がりません。流通さんも予約が取り易くなって大喜びですよ、きっと。

しっ……かつ……しっ……!

よく観ると少しだけ違和感があります。シタン(仮称)の周りを見充えのある青い帽子の白いアヒルがうろちよろしてるんですよ、何故か「みんな仲間だ」とか言ってるし。さらに、ジタンが見慣



## 『FF』が オンラインに進出!

れた「しょうかん」コマンドを発動、まばゆい光の中に幻獣界への扉が……登場するのはシヴァか、バハムートか、意表をついてようじんぼう!? ……つてあの愛らしい青ゾウさんは、ダンボですよ。誰もか半年に一回くらい聴く、耳がダンボになっちゃうより、という慣用句でお馴染みの彼です。アイトンティティがどうこうやってる中で可愛いディズニィーキャラクターが登台する不思議空間……これは全ゲーマー必見の注目作ですよ。要チェック!

次は『FFXI』。正式タイトルは『FFXI Online Another World』。年末にベータテストを開始して、2002年3月正式稼働予定です。プレイオンライン専用なので、ハードディスクとネットワーク環境が必須。PS2版の他、ウインドウズ版も発売される予定。スタッフは『FFI』と『III』のゲームデザインを手がけ、『聖剣伝説』シリーズの生みの親でもある石井浩



## いつもダンディ

# シドの歴史

『II』以降の『FF』には欠かせないキャラクターとなったシド。彼は作品ごとに様々な人間的側面を見せてくれた。

『ファイナルファンタジーII』

元騎士団長の飛空艇屋さん

『ファイナルファンタジーIII』

飛空艇で邪魔な大岩を破壊する飛空艇乗り

『ファイナルファンタジーIV』

主人公の良き理解者でもある飛空艇技師

『ファイナルファンタジーV』

世界的な発明家で囚人

『ファイナルファンタジーVI』

魔導研究家でヒロインの父親的存在

『ファイナルファンタジーVII』

伝説の飛空艇パイロット。トラウマ持ち

『ファイナルファンタジーVIII』

学園長兼主人公の父親的存在兼魔女のアレ

『ファイナルファンタジーIX』

大国の王様で飛空艇技師でエーコの養父

『ファイナルファンタジーX』

アッパー系親父で族長

『FINAL FANTASY—THE SPIRITS WITHIN—』(映画)

主人公AKIを導く恩師

氏と、『クロノクロス』の加藤正人氏、田中弘道氏の名前が公表されています。価格はソフトが6000円程度で、月固定で1200円前後のフレイ料金が課金されます。HD代やモテムを考えると初期投資は高いです。ちなみに損益分岐点は30万人と発表。町心のゲーム内容は、キャラが濃くて絵が綺麗な『ファンタジー』スターオンラインといった印象

です。もちろんいい意味で。当初はアナログメモムのみの対応という事なので、同じエリアで同時フレイできるのは多くて20〜30人くらいではないだろうか。しかしそこは『ファイナルファンタジー』なので、従来のオンラインゲームにはないあつと驚く仕掛けが隠されているに違いない。その鍵を握るのはそう、あの男です。II以降の『ドド』に必ず出演

し、IVでは王様にもまた上りつめたシド。Xでは思ひのアニキに抱きたい所を持つていかれてしまったシド。彼ならは、XIにも必ず登場することは間違いないでしょう。『ドド』主要キャラで唯映画にまで出てますから、そこで彼の役割を予想してみよう。まず、基本に戻って飛行船乗りなのは間違いない。しかし移動範囲が限られるオンラインで飛空

艇を飛ばすのはいささかきつい、ということでは、受付のホスト役でしょう。ゲームに接続するとそこは巨大飛空艇の中、そこでチャットや掲示板で仲間を集い、シドに頼んでレベルにあつた目的地へ運んでもらう、というわけですね。いやー、はつきりいってアタリでしょ、これ。もっとこういかにガセっぽいこと書こうと思つたのに、当てちゃいましたよ、やばいっすね。

次はトラフルの予想。これはもうプレイヤーの年齢層が低く、ネットゲーム初心者が多いコンシューマ機なので、ありとあらゆるトラブルが口白押しになることは間違いないでしょう。『FFII』のこと評して味方を切りつける者、トードやポーキーを初心者にかけてまくって混乱させる者、角なし、角なし、と陰湿なキマリイジメを続けるロンゾ族など、公序良俗に反する行動をするプレイヤーが続出。しかしそこは『プラスティ』でスムーズなロボットの変形アニメを実現したスクウェアですか



## 『FF』シリーズ販売実績の歴史

タイトル	発売日	ハード	販売実績
『ファイナルファンタジー』	1987年12月18日	FC	52万本
『ファイナルファンタジーII』	1988年12月17日	FC	76万本
『ファイナルファンタジーIII』	1990年4月27日	FC	140万本
『ファイナルファンタジーIV』	1991年7月19日	SFC	143万本
『ファイナルファンタジーV』	1992年12月6日	SFC	248万本
『ファイナルファンタジーVI』	1994年4月2日	SFC	254万本
『ファイナルファンタジーVII』	1997年1月31日	PS	328万本
『ファイナルファンタジーVIII』	1999年2月11日	PS	360万本
『ファイナルファンタジーIX』	2000年7月7日	PS	262万本
『ファイナルファンタジーX』	2001年7月19日	PS2	220万本

ら、さくさくとすべての問題を解決。修正パッチファイルを送り込みます。HDがあるのでバージョアップはこまめに行えます。めでたしめでたし。あれれ、特にびつくりするようなことは何もないですね。普通にみんなで戦ってたまにはパズル解いてレアアイテム

(アビリティ)持ち帰って次のクエストへ出発するような内容かなあ。みんな2コンのマイクに向かって歌うオペライベントとか、勝手にキャラが動いて「みんなここは おれに まかせてさきにいけー うわー」とか言ってる死んじやうイベント(ザコキャラに対

して一定の確率で発動)とか、100人くらいで同時にキマリがもつとも傷つく悪口を考えてぶつけるイベント(キマリは交代制)とかあったら凄いです。さすがにやってくれないでしょうね

結論、『FFX』は操作系やシステムがよく神られた普通に面白いオンラインアクションRPG。ただし『DFF』らしさは特に感じられない。稼働当初は何回かサーバが落ちるけどすぐによくなるから我慢しよう! 以上

## 『FFX』の真価を問う!

そんな先の二ヶ月分けるわけありません。それと、今思っている、現在出ている情報は、2003年3月期発売予定……早速ダウト! そんなすぐに出るわけないですね。特価対策とかそんな感じでしょうか。

開発スタッフは、松野泰己氏、オウカシリーズ、DFF、『ベイクランドストーリー』、伊藤裕之氏、ATBの生みの親、『FFIX』ディレクター)の2名があ

がつています。それだけで判断しても意味ありませんけど、面白そうですね。『FF』フランス松野氏というところで、反乱軍が出てくるのは必須でしょうか。松野作品も『FF』も良い意味で一貫性がないので、RPGになるかどうかも分かりませんね。こちらは普通の一人用ですがプレイオンラインにも一部対応しているとのこと。雑誌と同じ情報開示でヒントが出て、一般の攻略Webにスピードで敵わないので、それ以外の面白ポイントがあるといいですね。とにかく今後もDFFは色々驚かせてくれそうなので、期待してます。

## PROFILE

## 如月七葉 (きさらず・ななは)

『FFII』、『ロマンシングサガ』、『FFVIII』を堂々と発売したスクウェアは、素敵な奇ゲーメーカーだと思います。『アナザーマインド』とか『ゼノギアス』もね。メジャーメーカーなのに、他社はできないことを平然とやる、そこにしびれる憧れるウウツ!



唐突だが、いま秋葉原で初代ファミコン用のソフトが売れているという。また、10年ほど前に隆盛を誇った「週刊少年」系の漫画が、堰を切ったように続々と復活したのも記憶に新しい。

これらの現象は、人々がノスタルジーに飢えていることを証明している。このノスタルジーは誰もが「スーパーマリオブラザーズ」や「北斗の拳」について語り合えた時代へと向けられたものである。

それほどまでに現代人の趣味趣向は多種多様化しているのだ。たかだか10数年前と比較しても、である。

『ファイナルファンタジーX』はそのような時代にあつて、久しぶりに学校や職場で共通の話題として会話にのぼるタイトルとなった。まず、その圧倒的なパワーに敬意を表すべきであろう。

また、今回の特集を組むにあたり様々な立場の方に『X』の印象を聞いたのだが、多くの方から「少し触っただけではよくわからない」との返答をいただいた。実は我々編集部がファーストインプレッションも同様であつた。「一体これはなんだ？」と。

それは『X』が従来の『FF』に、否、それどころか既存のゲームの遺産にまったく頼ることなく独自の方向性を打ち出したことを意味している。あえて前へ突き進む、その心意気を賞賛すべきであろう。

作品としての『X』に評価を下すのは、それが

## 第1特集総論

# まずは とにかく 認めること はじめよう

らとなる。だから『FFX』を批評するのは並大抵の作業ではない。文化としてのゲームの位置、ゲームとしての『FF』シリーズの位置、シリーズ作としての『X』の位置を把握しなければならぬのだ。

このような性質を持ったゲームソフトはおそらく『FFX』が最初であろう。

と、ここで頭に浮かんだことが一つ。

これは『FFX』ではなく、『FFEックス』という、新ジャンルのゲームではないのか。『X』から始まる新シリーズ作ではないのか。不思議なことに、そう考えた方が作品として批評しやすいようにも思える。

そうと決まれば話は早い。

その君ッ。両腕を胸の前でクロスさせるんだ。いいかい？ 次に両膝を少し落とす姿勢で構えるんだ。いくぞ？ セー一のっ！

「えふえふエークスッ！」





# 要・趣味・ゲーム・紀行

第四十二便

PS『スタディクエスト』  
計算島の大冒険

がつぷ獅子丸

日常でPCが既に欠かせないデバイスとして定着し、コレ無しにはロクに漢字が書けないわ計算も俚ならないわで、一般生活において極めて支障をきたすこと頻り。こないだ会社の行動予定表に「特別休暇」と書くことしたら、最後の一字がどう頑張っても出てこなくて、やむなく『特別休み』と書いてフロア中の婦女子に力一杯馬鹿にされましたか、既に人間様の方がコンピュータの端末と化してんじゃないかと不安になる今日この頃。なかには常にオンラインじゃないと不安でしょうがないと言いつける人もいる位で、確かに既にインターネットでの情報サポートが無ければ獅子丸の会話レベルは

40%以上ーQが下がっている気がします。先週、打ち合わせから帰りの電車で同僚との世間話の途中、確か蟹食いたいねという話になった際にその彼「僕力ニためなンスよ。昔TVでセブンが怪獣に殺されちゃったの観て以来トラウマになっちゃって。確かえ」と、そう！ カニモグラって怪獣ですよ!! セブンがドロドロに溶かされちゃうんですよね」……。えと、そんな怪獣いたっけ……。「やだなあ、獅子丸さん知らないんですか？ 確かそのあとアストラが助けに来るんですよ」「ウルトラシリーズの中でもソンの話、俺知らないぞ？ 大体カニモグラって一体ナンだ？」「え？ セブン

じゃなかったでしたっけ？ ンじやアレだ、星がでてないと変身できない奴、えー……そう、スペルマン!!」根本から記憶かネジ曲かっているけど、ここで彼の言いたいのはおそらく「スペクトルマン」だろうと思いましたが、面白いので気が付かない振りをしていたら、それから市ヶ谷へ新宿間、彼は大声でスペルマを連呼し続け、車両中から熱い視線を浴びつづけた麗らかな秋の午後 是ほどアホ化か進行しますと流石に獅子丸も恐ろしくなってきましたので、勉強の秋にちなんで、大脳辺縁系にグツと来るゲームを捜している、と、フト目に付いたのがコレ、ゲームをしながら学習できる駄目小

学生必見の『スタディクエスト 計算島の大冒険』です。このメーカーの志学社というトコロは、PC関連の教育用ソフトの開発・販売で知られたところではありますが、元々勉強や仕事から逃避してゲームを遊んでるユーザーが大多数を占めるこのPS市場において、手段が目的にすり変わったようなというか、幾ら食べても太らないダイエット広告のような素晴らしい売り文句は果たして如何程のモンでしょうか？ ゲームはRPG仕立てストーリーは、遙か遠くのどこかに小さな島国のアリスメ国がありました。かつては近代国家としてアーバンライフを栄華してたのですが、突如数や計算を操る大



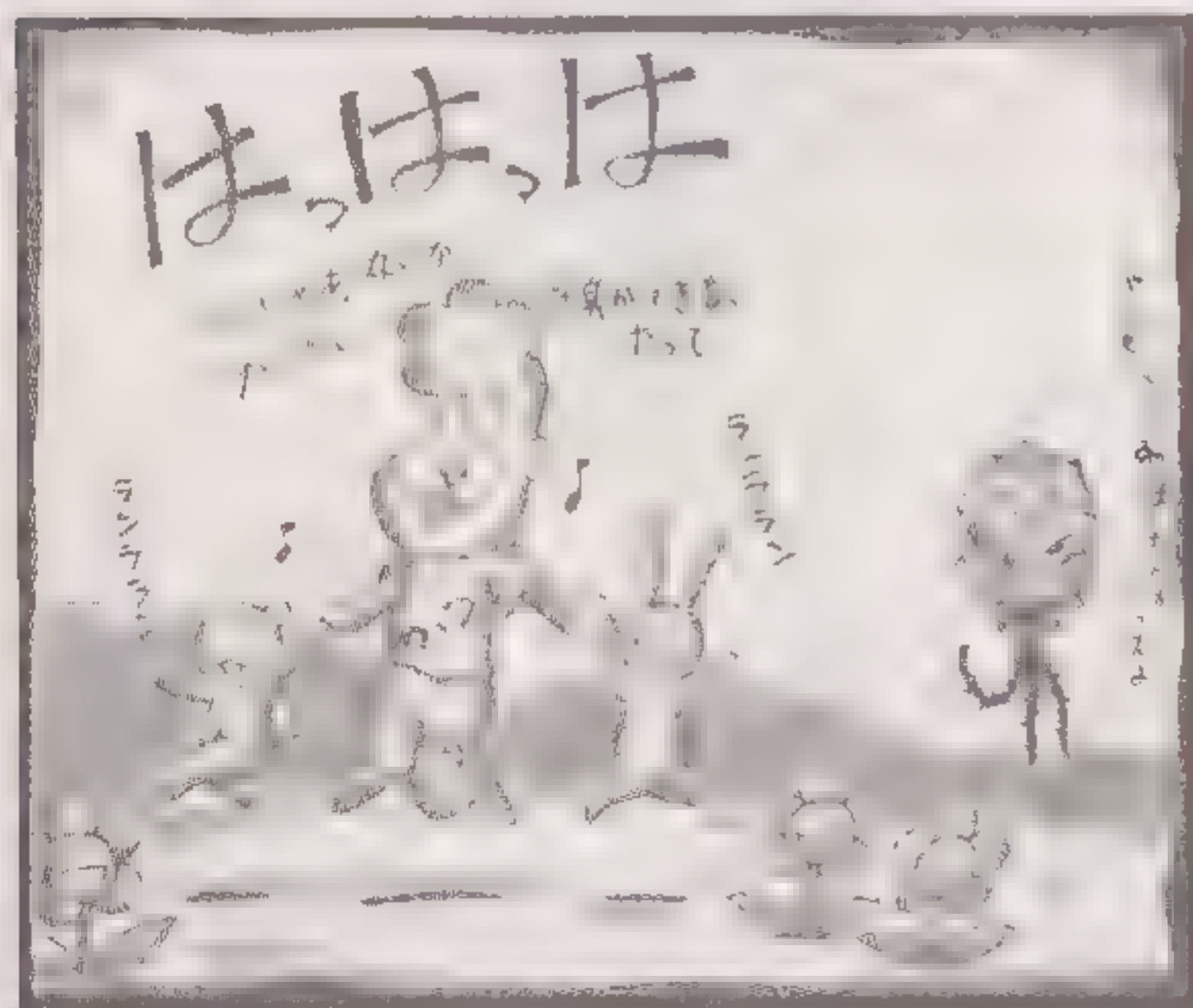


答えは判っているのに、数字がない……。緊張感というよりも、不条理感といったところでしょうか(三枝風)

魔王ランダムの出現でメタメタになってしまいました。これがタダの荒唐なら単に復旧すれば良い話なのですが、困った事に国民全ての算数能力を**幼児以下**にされてしまいました。薬草の調査や造船の設計図はおろか日にちすらワカンナイという、超近代国家からいきなりニカウさんの水準を大幅に下まわる超アホ国家に転落し、更に島中には甲冑兵士やらドラキュラやらコンセプトに余り一貫性の無いモンスターが徘徊して捕まると算数の問題を出され**正解しないと殺される**という最悪の状況。どれ

程の月日が経ったのかこの国を救えるのは「**計算能力**」を身に付けたものだけであるという伝説まで生まれた頃、やがて乗っていた船が難破しプレイヤーである主人公が1人、この島に漂着する処から始まるという、今日びのゲームの中では比較的**無理の無い設定**で要するにこのアホ島民の情報を聞きながら大魔王ランダムを俺様の算数能力で蹴散らしてやるという目的ですが、ゲームはリアルタイムで時間が進行し、ダラダラやっていると魔王様から「この島から出て行け。この島をどうしようと**ワシ**の自由じゃ!」と言われますからゲーム時間の7日間以内にクリアするのが条件で、プレイ中にうっかりウトウトしちゃうとエライ事になってる訳です。戦闘方式は、敵の出題する算数問題を数字や分数など記号のカードを使って解答する形式で、数秒以内に答えないと攻撃され、当然戦闘中にポーズなど出来る筈もなく、答えを間違えたり、モタモタしているとアッサリ殺されます。またカートリ体力

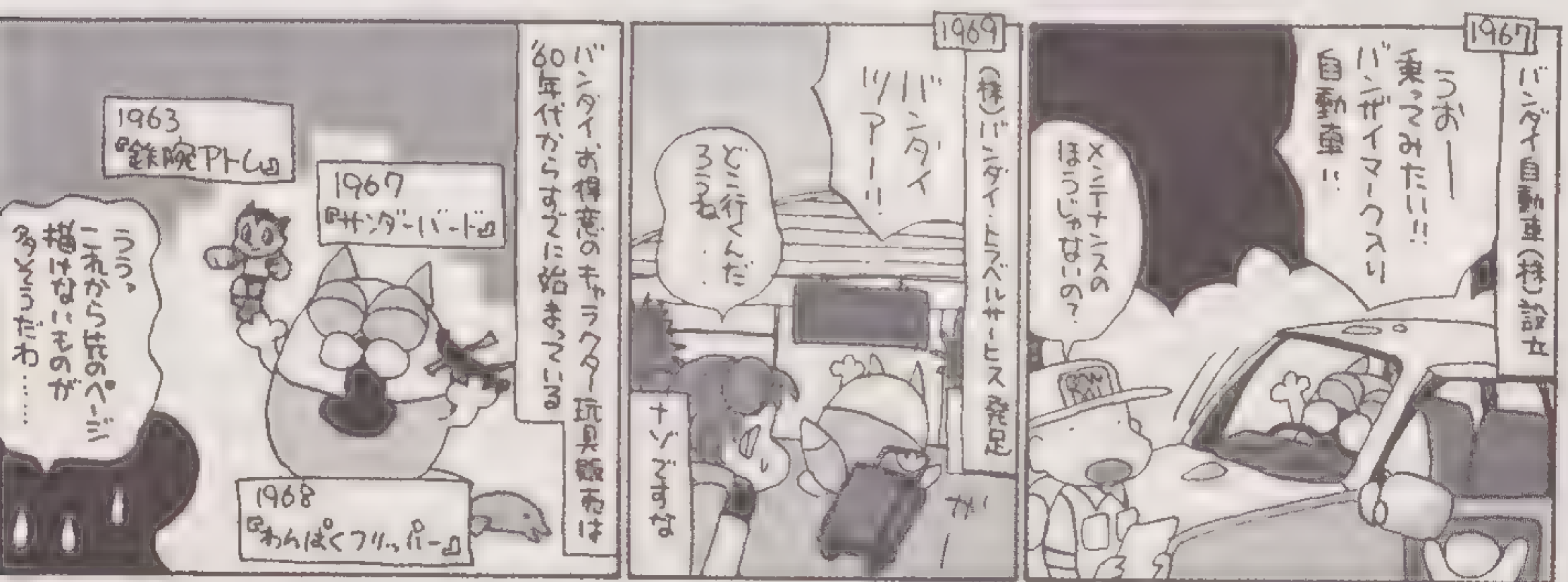
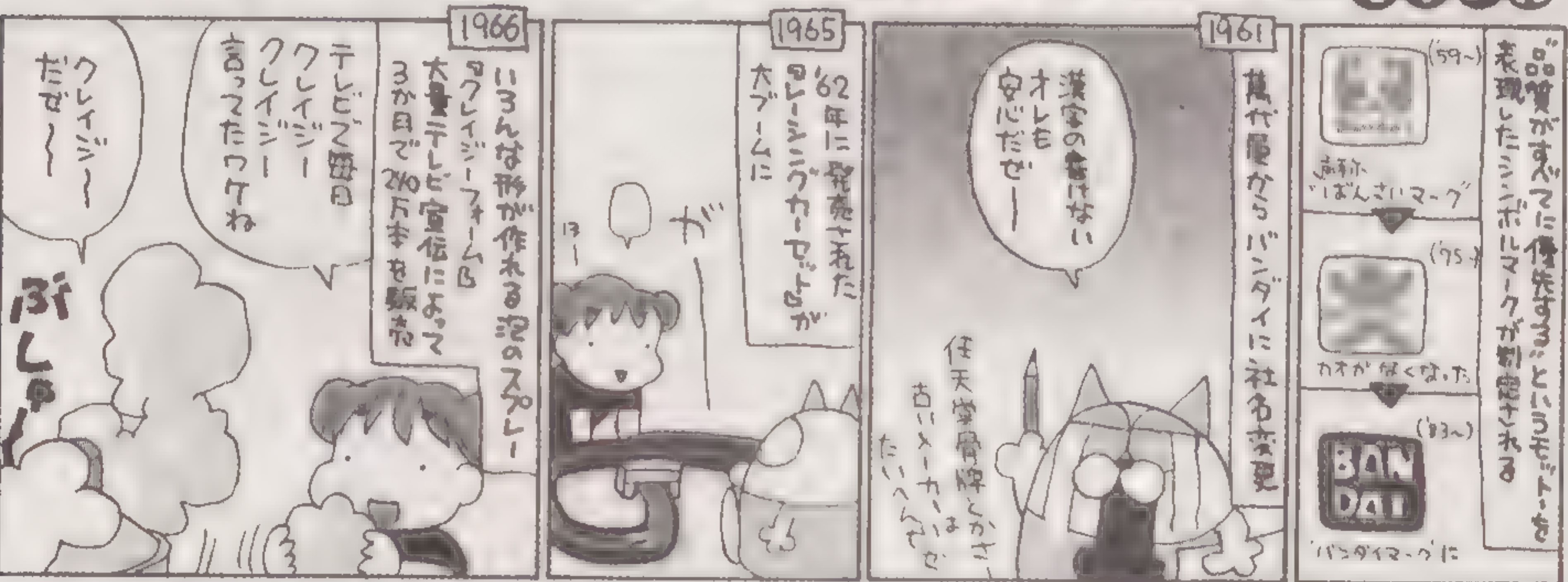
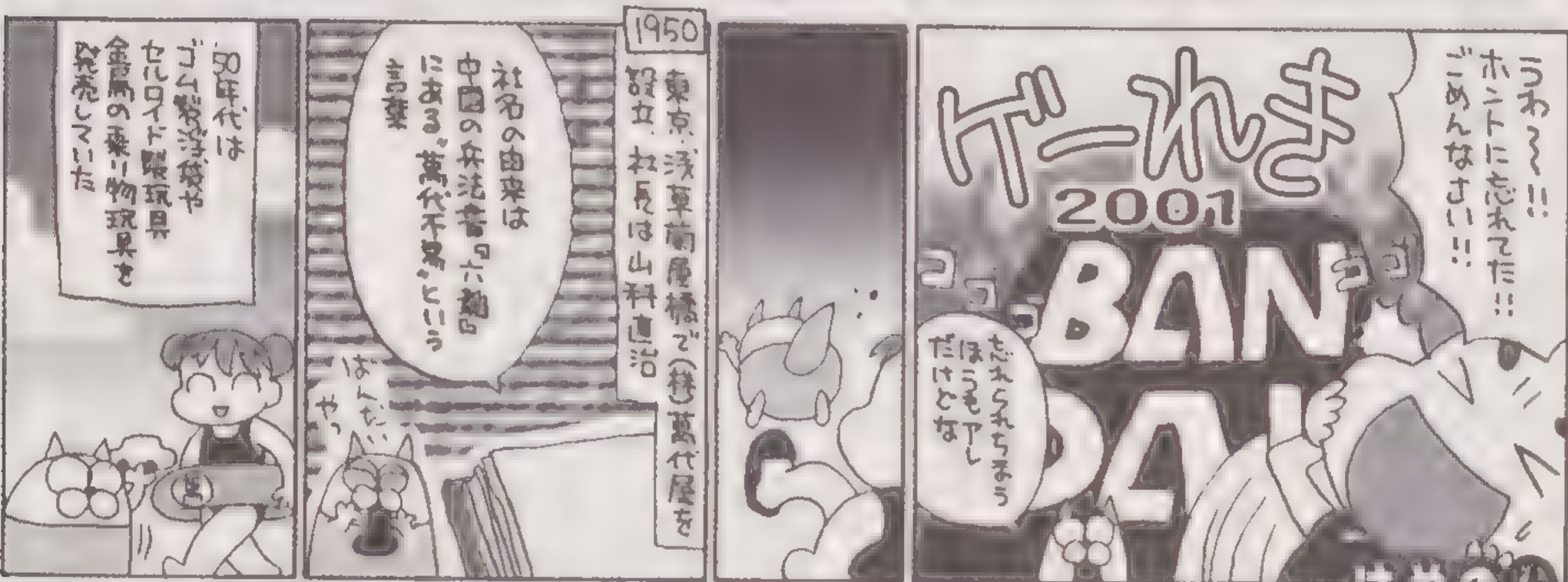
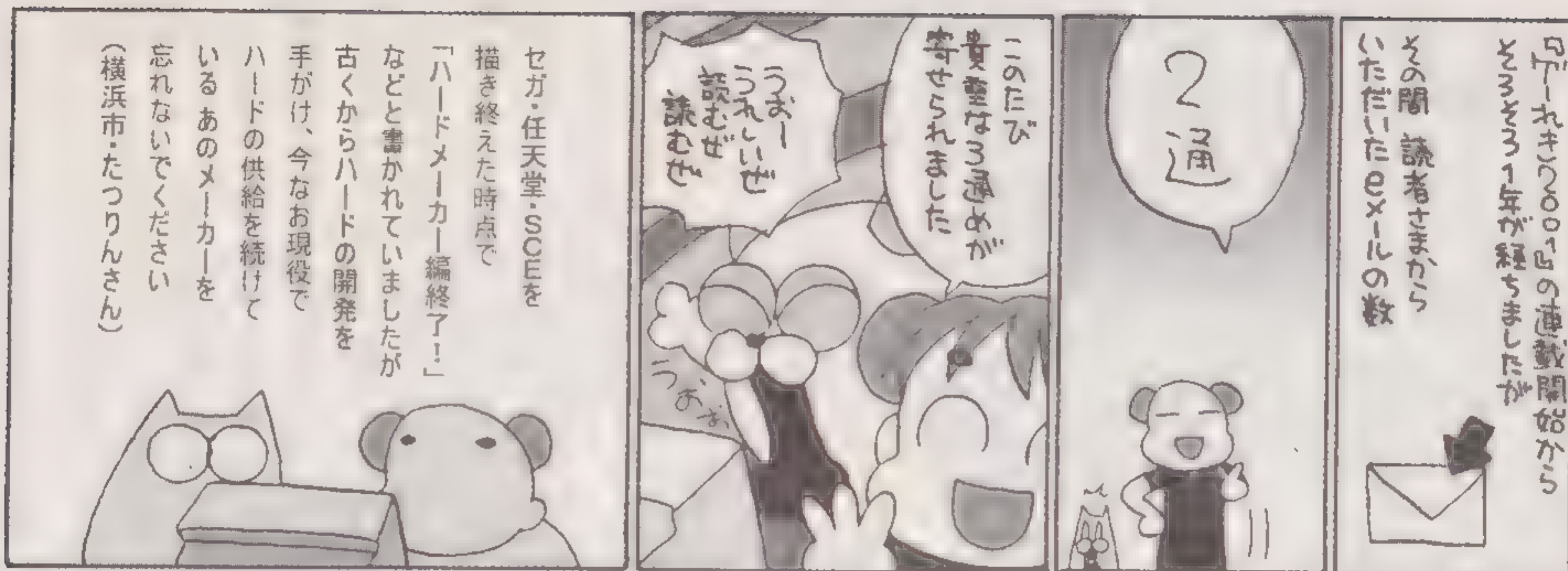
なので自分で常に必要なカードを仕入れて無いと判っても答えられない状況になりますので、初めから最後まで全く油断ができません。問題の内容は小学生対象でゲームスタート時に1年生〜6年生程度の難易度選択が可能でゲームが進行するにつれ高くなります。これがまた非常に曲者でして、イイ大人な私、当然6年生を選択しましたか、獅子丸程度かゲーム感覚でできるのは2年生迄で、3年生を超えると3桁×2桁の掛け算とか暗算で即答困難な難易度に突入し、最終的には円柱の体積とか、分数の乗除混合計算までも遠慮ナシに出題されてきます。コレを真面向勝負でやり続ければ算数能力的には充分以上の成果が期待できそうですが、既に脳細胞が減ってゆくだけの歳になった我々には、頭を使うということか如何に面倒かということと、自分か物凄い不精者だったことを改めて認識させられたダケでした。そしてやっとこさ大魔王を倒すと「私の使命もここ迄の様な」と捨て台詞を残し、そ



れを聞いた島の住民「ワシら近代国家で調子コイてたのを気付かせ**るために魔王はコンナ事したのかも知れん**」と、実に物分りの良いコメント。しかし魔王を倒しても人々のアホは直らず、計算能力が戻った暁に帰るための船をつくってやるのでオマエが国じゅうの皆に、数の大小から算数を教えろと、一生一緒にいてくれやに等しいコトを言われ、結局俺だけ救われな**いじゃん!**と、このゲームは何でも上手くは行かないのが世の中という有難い人生教訓までプレイヤーに植え付けて終わるのでした。



お待たせしました。今回は玩具で有名なあのメーカーです。



フロムエーで求人募集するのはいいアイデアだと思います。ゲームマニアの失業率は相当高いと思うので。(神奈川 ザイド)







# ごめんS君。君にあげたキン消し、トイレに落とした奴だったんだ。

1983年にはあのキン消しが大流行した。おまけに消しゴムで書いた言いがかりで、学校に持ちこんで大流行したのよわー

1984 ガンブラ 1億個突破

ゲームボーイ 1億個突破

これだから女子はジ

1985

ファミコンソフト市場に参入

ファミコンソフト第1弾

ファミコンソフト第1弾

ファミコンソフト第1弾

ファミコンソフト第1弾

ファミコンソフト第1弾

ファミコンソフト第1弾

ファミコンソフト第1弾

1986

猫ニャンボー

大ヒット

うわあ

猫ニャンボー

1988

カードダス 販売開始

トシカブムの失窃事件

10年...

ついに買ってしまう

コレクター魂を

よく知っている

おまけ

1993

『セーラーMoon』ゲーム

ハムスター

女児だけではない

いかに女の子にカローセ

売り上げに貢献

しまへん

おまけ

1996

『ドラゴンクエスト』発売

三日月

三日月

三日月

三日月

実は

アダム・スミュータの

規格だった

アダム・スミュータ

1997

1月23日 わがと合併して

セガ・パナソニック・エンターテインメントになる

と発表

つぎ

つぎ

つぎ

1997

1月23日 わがと合併して

セガ・パナソニック・エンターテインメントになる

と発表

つぎ

つぎ

つぎ

1997

1月23日 わがと合併して

セガ・パナソニック・エンターテインメントになる

と発表

つぎ

つぎ

つぎ

特に白いやつは

レアなやつで

たけど

うわあ

いまだに値上がり

期待して大事に持っている

ヤツがいて驚いた

1997

1月23日 わがと合併して

セガ・パナソニック・エンターテインメントになる

と発表

つぎ

つぎ

つぎ

1997

1月23日 わがと合併して

セガ・パナソニック・エンターテインメントになる

と発表

つぎ

つぎ

つぎ

1997

1月23日 わがと合併して

セガ・パナソニック・エンターテインメントになる

と発表

つぎ

つぎ

つぎ



ワンダースワン  
発売から4か月で  
100万台突破

おの、  
お見事!!

そのお見事な  
い、トミーカーを  
見物に連れてた  
よな、おまえ

この年一気に流行って  
一気にブームが去った  
んだ、この兄弟は  
どっしり消えたのだ、う

だんごい  
たまごい  
ブームにこわい

2000  
の用、ワンダーボーグ「発売  
ワンダースワンで  
動かせたプログラ  
どきどき〜

見た目は  
ぶっかいマウス

12月「ワンダースワンカラー」発売  
「ゲームボーイアドバンス」  
発売が目前

またもゆなこ  
タイムリ  
だぜー

「わけあってゲームボーイでゲームを出せな  
スワウニアの参入で  
なまが打倒ゲームボーイ!」

The comic strip is divided into four panels, each with a date in the top right corner.

- Panel 1 (2001.2月):** A character is shown with a speech bubble saying "あがままカプリロ" (Aga Mama Capriro). Another speech bubble says "あがままカプリロ" (Aga Mama Capriro). A third speech bubble says "かー" (Ka-).
- Panel 2 (2001.4月):** A character is shown with a speech bubble saying "あがままカプリロ" (Aga Mama Capriro). Another speech bubble says "あがままカプリロ" (Aga Mama Capriro). A third speech bubble says "かー" (Ka-).
- Panel 3 (2001.10月):** A character is shown with a speech bubble saying "あがままカプリロ" (Aga Mama Capriro). Another speech bubble says "あがままカプリロ" (Aga Mama Capriro). A third speech bubble says "かー" (Ka-).
- Panel 4 (2001.12月):** A character is shown with a speech bubble saying "あがままカプリロ" (Aga Mama Capriro). Another speech bubble says "あがままカプリロ" (Aga Mama Capriro). A third speech bubble says "かー" (Ka-).

ドーん

携帯機↓格え置き機  
って展開は  
新しいかも……

この日からいよいよポータブルのワンダースワンが使える日です!

ワンダースワン! ワンダースワン!

ごめんなさい、ワンダースワンは完売です!

完売? それはひどい!



# 名越 武芸帖

## 其の十二 「難しさと面白さ」

今回はゲームの難易度と面白さの関係についてお話しします。実は先日、ある人が雑誌に書いている記事が気になってこのテーマを選びました。その記事にはこう書いてありました。「今は難易度が高いゲームは必要ない。難易度で売り上げも決まる」思わず首をかしげてしまいました。そうなんでしょうか……?

さて難易度。まずは言葉の意味が結構深い。英語で言うところのdifficulty。それから訳すと、難度という方が正しいそうですね。難度というと思いませんか? 俺は体操競技を思い出します。ウルトラCとかね。C難度とか言うじゃないですか。でもなぜゲームの場合は難易度って言うんでしょうね? 体操の様に人間が体を張ってできる事の

限界(難)を追求して、それを採点するというひとつの「ゲーム」において、簡単(易)な事をしているても得点は入らない以上、易しいという要素に対しては、ほとんど興味が無いに等しいですね。どれだけ難しいことが出来たか? 例えるなら「難度」という方がすっきりしています。だからゲームも「難度」で良いんじゃないかな。まあどうでも良いことなんです。

そして今回のテーマ「ゲームの面白さの鍵とは本来何なのか?」に触れていきたいと思うわけですが、結論からいうと、ゲームとは楽しさを楽しむものです。そのコンテンツの楽しさの演出がそのコンテンツのセールスポイントとなるべきです。でもこういう言い方をすると「じゃあお前は何かから何まで難しくて良いのか!」と言われるような気もするので、一応お断りもしておきますが、面倒くさいとか、解りづらいとか、思ったようにならないとか、そういったモノは肯定しませんからね。あしからず。それは難しいのではなく、内部的にできが悪いゲームのことです。

あくまで「インターフェイス」は整った状態(遊ぶための礼儀作法がある状態)で成り立つ話です。その上で遊んでみて、どのぐらいの歯ごたえというか、達成感があるのか? が最も大切です。解りますか?

じゃあ過去で自分が面白かったゲームを何かひとつ思い出してみても下さい。そしてそのゲームの中で特に面白かった部分はどこでしたか??

思い出した部分は、きっと難しい要素をクリアしたこと、得たモノがきっかけで手に入った代物

だと思っています。爽快感の部分にせよ、印象的な(心に残った)部分にせよ、です。

入力にコツを要するコマンド打ち込みで発生する格闘ゲームの技やコンボ、RPGの謎解き、ドライブゲームのコーナリング……そしてそれをマスターして、ステップアップして、達成感を積み重ねながらプレイを促す感覚。これでしょう。やっぱり。それに簡単だったけど面白かったというゲームってありますか? 先程も言いましたが、操作が自分の感覚にマッチしていたとか、絵柄に魅かれる点があったとか、インターフェイスが簡単だったり生理的な好みで自分に響くポイントがあるとかいった事は抜きに考えて、単に「難度が低いから面白かった」ということは絶対に無いはず。だから、ちょっと乱暴な言い方ですが、易しい事なんで美德でも何でもありません。

一見、ゲームとしては例外的なモノに感じる、モチベーションの中心がムービーを見ることがベイスになっているものや、対戦系のいわゆるゲームを対戦ツールとして使用している様なゲームでも同じことです。

全ては達成感や征服感に似た快感を求めさせてやまない難しさがキーとなって隠れているはず。

でも悩むんですよ。じゃあその「難度」とやらハードルをどこらへんにするのか? を。以前ゲームの命はアイデアだ。と言いましたが、良いアイデアもゲームの難度における解釈が取り違えられると、いつべんにつまらないモノになってしまう訳ですからね。







ではそれを避け「難度」をコンテンツに適正に与えるためには何をすべきなのか？ ですが、これに関しては表面上の策は余り多くはありません。

表面上の策とは

1. 年齢や性別に合わせる
2. ゲームに対する理解度に合わせる（要するにマニアor素人）
3. ヒットした作品に合わせる（ちよつと間違ふとパクリとも言われます）

基本的にこれぐらいですね。まあ3は置いといたにしても、これらを主にコンテンツのネタと狙ったマーケットに絡ませながら考慮して、難度の高さを決めていく訳です。でもこれぐらいは誰でも想像がつかますよね。

では、それをふまえて具体的にどんな調整をすると思いますか？

でも全てをここでは書けません。なぜなら書ききれないからです。先程、表面上の策は多くないと言いましたが、**具体的な水面下の策は死ぬほどあるからです。**

少しだけ例を出しましょう。ではドライブゲームがあったとします。ルールは10レース走って、ゴールした順位で得点が加算されます。良い順位＝高得点です。そして全レースで加算された合計ポイントが多いと優勝です。ではこのゲーム、1人用だったとして、難度調整はドコにどうやって設けましょうか？ 触れる部分は大きく見て3つ、プレイヤーカー挙動、C P Uカー挙動、コース設計です。自分が早くて、C

P Uが遅ければ難度は下がりますよね。逆にすればその逆になります。コースはどうでしょう？ C P Uはプログラムで走りますから、まずは特定のスピードを与えておいて、後はコースレイアウトが簡単なほうが自分は早く走りやすい。というぐらいですか。これについても逆もまた然りです。そして表面上の策に合わせ、マニア向けだとC P Uの速度を早くして、コース自体も難しくして……という調整をし、マニア向けではないものは全て逆を施して……でもこれじゃ全然ダメです。コンテンツの持つ難度の幅が狭くて、満足できる人の数を限定しすぎます。例えばレースゲーム等は確かに男の子向けです。ゲームを良く知っている人もユーザーに多いでしょう。でも「ドライヴ」というネタはゲームの中ではオーソドックスなジャンル、手を出すユーザーは幅広いはずです。それがF1であれ、SFっぽいテイストであれ。なので難度の調整に関してはある程度グローバルな懐の深さが欲しい。

ではどうするかというと、**最近のレースゲームでよく見られる手法では、ゲームの展開に対して様々な補正をかける考え方が一般的です。**通信ドライヴゲームで順位の低い車のクリップ力か上かって、速いスピードでカーブが曲がれて先行車に追いつけたりといった補正は、読者だったら知っている人も多いと思います。それに似た感じで他には1人プレイの際でも、プレイヤーが1周を回るまでに様々なデータをサンプリングして、それを2周目以降に適応させたりというケースも多いです。

サンプリングデータの例は、1. 区間、トータルラップタイム 2. 壁にぶつかった回数と場所 3. 通ったライン 4. ブレーキを踏んだ回数と場所 5. ハンドルの切り方。等々で基本的にこの人が上手いかどうか？ 下手か？ ド下手か？ それともメチャ上手いのか？ とかが総合的に判断できます。（各データの取り方とそのデータの判断基準は秘密です）そして足りないスキル対して、何らかの（最高速、グリップ等）のフォローをプレイヤーに入れたり、C P Uにマイナス要素（スビートダウンやクラッシュ）をあてつがたりします。こうすれば、同じゲームの中で、ある程度スキルのばらついた人達を面白いゲームシーンに引き込む可能性が増えます。そしてその補正の割合をテストプレイを通じて調整していく。それがオーソドックスでしょうね。ただし、ここであげた例のほとんどは既に特許化されているのがほとんどで、今でも更に進化を続けています。

とまあ、後半は難度の「まるめ方」のお話になったのですが、もう一度言いたいのです、ゲームは難しくなくてはダメです。嫌がられてもダメです。「難しく、面白く」これが目標。

俺に言わせれば、**ゲームの難易度なんてカレーの辛さと同じ。**辛すぎるからマズイわけでも、甘いから美味いわけでもない。辛さと美味さの関係が整っていればそれで良しです。カレーは辛いモノだから辛く作って「辛いなあ」と言われながら、最後まで食べてもらって「辛かったけど美味しかった」と言われるようなカレー、いやいや、ゲームを作りたいです。では。

名越武洋（なごし・としひろ）65年生まれ 東京造形大学卒 セガ第4研ソフト開発開発部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長。セガ時代「バーチャレーシング」等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼デザイナーとして「デイトナUSA」をリリース。現在、ゲームキューブにて新作タイトルを開発中。



見方によってはなかなかいける……はず。それが**悪趣味ゲーム**だ

62



# 悪趣味ゲームの歩み

ちよつと昔を  
振り返ってみましょう

「ゲーム批評」で悪趣味ゲーム紀行の連載が始まったのは、95年の8月。このときから「ゲーム批評」では悪趣味ゲームを取りあげているわけですが、年表をみてみると

## ◆悪趣味ゲーム年表◆

1986.12.10	『たけしの挑戦状』発売 (FC)
1989.4.18	『マインドシーカー』発売 (FC)
1989.7.25	『美味しんぼ』発売 (FC)
1990	『トリオTHEパンチ』発売 (AC)
1990.12.14	『暴れん坊天狗』発売 (FC)
1991.10.11	『ソードオブソダン』発売 (MD)
1992.3.6	『トイレキッズ』発売 (PCエンジン)
1993.3.31	『てあえ殿様あっぱれ一番』発売 (SFC)
1993.9.3	『ああ播磨灘』発売 (MD)
1994.12.2	『制服伝説プリティファイター』発売 (SFC)
1995.3.17	『ラブクエスト』発売 (SFC)
1995.8.3	悪趣味ゲーム紀行 連載開始
1995.11.22	『ぱっぱらぱおーん』発売 (SS)
1996.8.9	『デスクリムゾン』発売 (SS)
1996.4.1	『大冒険 セントエルモスの奇跡』発売 (SS)
1996.12.6	『里見の謎』発売 (PS)
1997.10.19	『ボイスファンタジア失われたボイスパワー』発売 (PS)
1997.11.28	『64大相撲』発売 (N64)
1999.2.10	『THE ガッツ』発売 (PC)
1996.11.22	『FIST』発売 (SS)
2000.12.1	『炎多留』発売 (PC)
2001.9.21	悪趣味ゲーム紀行単行本 2刊発売

「悪趣味ゲーム」にもさまざまなタイプがあるようです。『美味しんぼ (FC)』に代表されるようなキヤラもの。このタイプ傾向として既存のキヤラ特性を活かそうとしてか強引なシステムが多く……『美味しんぼ』の場合は原作もかなり展開が怪しいですが。このキ

ャラ系の同列として芸能人モノがあるのも押さえておきましょう。この系統はプレイ中に「うそー!」という回数が増えそうです。つぎは、『大冒険 セントエルモスの奇跡』(SS)に代表されるクリエーターのネジが飛んでる系。ゲームのいたるところにユーザー

を恐ろす電波が飛んでいるのが特徴。微制作者かどこまで「イっちゃう」のかみたいがために思わずプレイを続けてしまう中毒性に注意です。

「美少女頼み」も忘れてはいけません。要は、「とりあえずカワイイ女のこいっばいだしとけー!」ということです。これはこれで潔いのですが、キヤルゲーとして最大の欠陥である、キヤラが可愛くないというのも見うけられます。さらに、かわいい絵だとしてもキヤラに思いを入れ込んだ分システムがおさなりなのも悪い意味で良い感じ。この系統はガマン強いファンに支えられています。

『THEガッツ』(PC)や『炎多留』(PC)といった新機軸の「悪趣味ゲーム」が生まれてきております。大多数のユーザーからしてみると、無類の「悪趣味ゲーム」となりますが、一部の方々の趣向には『DQ』や『FF』を越える作品となり得ています。「悪趣味」と「傑作」の両面を併せ持つ新たな方向のゲームも誕生してきていますので、「悪趣味ゲーム」には今後も目がはなせません。



悪趣味ゲームとクソゲーの  
ヒ・ミ・ツ♥

愚趣味ゲーム・クソゲー  
誕生のヒミツ

てたんですよ。そしたら「君、面  
つぱいねえか」と言われ上  
されまして、で××××の変わ

りだ。

3 たよね

阿部：本当は××さんが書くはずだったんですけど。

る筈だったのだ。

阿部：じゃなく、なんかたらい

依頼して、一回も書かなかつたらしくって

園部：なにが面白かったのかは判らないんですけど、喜いていると

なんか(ゲームを)やるじゃないですか。僕はがつぶさんみたいに

解くまではやらないですよ。な  
んせ30分位やったら止めることも

あるんで。でも大体一回は解ききすけど……『里見の謎』はちよつ

きましたねア。

阿部 なるほど（笑）。

——普通のレビューと“悪趣味ゲーム・クソゲー”のレビューというのは違ったりするんですか

阿部：同じなんですけど、基本的

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

「ム、買ったってさあ」みたいな

レピューする人つて世の中に一杯  
いるじゃないですか。ただ、マイ  
ナーなものって、書く人もあまり

いないですし。ソフトが乱立して  
きたなかで、日の当たらないもの  
ってありますよね。こう縁日の夜

店でみんな並んでいるところから、ワ  
ーパーにいろようなもんでさ、ワ

いなかつたから、そういうのをや



# がっぷ 獅子丸

(がっぷししまる)

イラスト(左)



画：南敏久

ご存知、  
悪趣味ゲーム紀行  
連載中!!

る。悪趣味というものが、いやというくらい  
派な考えは毛頭ないですから、今  
まっとうな考えで悪趣味を面白くする  
というのがあるのかなど、僕は  
メーカーさんとするんでるわけで  
はないし、ちようちん記事とか書  
いてるつもりもないし。買ったほ  
うがいいですよって言う気もない  
です。悪趣味ゲームでも面白か  
ったっていう人もいますし。どん  
なゲームでも初めて触ればなんで  
も楽しいじゃないですか。

いよなつて、悪趣味が面白くない  
したとか、そんなときの思ったこと  
は正直に書いてもらったほうが楽し  
んだなって、そういう気持ちでや  
ってます。本当にエニデエニデ見  
てあまりにも怒り狂って(笑)手  
裏剣にして寝ちゃいましたという  
こともあるわけですよ。土鍋で  
煮ましたとか(笑)。悪趣味が面白  
ちゃいましたとか、そういうのは  
書いて許してもらえないかなって。  
阿部：「里見の謎」なんてファミコ  
ンでプレイしたことも知らずに入っ  
ていって、僕は事前に情報は見て  
いたんですけどね。ゲーム誌で画

面写真が載っていて、それ見た瞬  
間にこれはスゴイと思って、買わ  
なきゃ(笑)。と思うくらいそのスゴ  
イ画面だったんですよ(笑)。で、  
ファミコンショップに行ったら「里  
見の謎」が売ってましたよ。そ  
売日に。もうジャケット見たらも  
のすごいんですよ。絵が。「コレだ!!」  
って思った。スゴい絵だ(笑)。  
ジャケットよりスゴかった(笑)。  
がっぷ：天然ですよ。いいなあ。  
天然って。狙ってやったやつは判  
りますよ。

阿部：そうですね。最近のジャ  
ケットの「スーパーマイクちゃん」で  
がっぷ：アレは長くてきてんです  
けど、ナンでああいう盛り付けに  
しちゃうの? もったいないです  
よね。遊んだらよくきてるんで  
すけど、なにも自分でタウシゲ  
っていきことないじゃん。タウシゲ  
「やるならジャレコ」ってさあ  
「うちが心配になっちゃう(笑)」  
「悪趣味ゲームの面白さ」ってんじ  
やないだろうなって。里見の謎  
は確か広告みて(笑)秋葉原のお

店が面白そうだからって書いてある  
じゃないですか。「ホラホラ」って  
「ま」ってあるを買ってみよるか  
なと。で、買ってきて始めて30分  
くらいやって「やべえ」(笑)  
阿部：30分もかかってました(笑)  
がっぷ：「ま」って書いてある(笑)  
「なにこの絵!」とか(笑)。  
阿部：(笑)  
がっぷ：おれを見てると、おれは  
そのまま30分くらい遊んで、「あー  
ま」ってやるから一人買っ二人遊  
りするんですよ。最初10人くらい  
やるにいたんですけど(笑)その後  
30分後には誰もいなくなつて、  
人で2時間とか3時間とかやって  
て、「俺も付き合いいいなあ」(笑)。  
パンパン死ぬし。セーブしてない  
とそれつきり(笑)。それでしばら  
く1ヶ月か2ヶ月寝かしといたん  
です(笑)。そのときは「悪趣味ゲ  
ーム紀行の連載やってたんで、発  
表してはらして取り上げよう  
と思ってたんだけど、それから  
本気でやったら、本気でスゴかつ  
た(笑)ま」って書いてある(笑)  
いたいの遊んでみて、ケツまで  
いって書かなかったというののもあ



THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

がつぶ…基本的には、超ウソゲー



67



68



「カリオカスターバブル」がおもしろい。でも面白いか。根底から盛り付けが間違ってる面白いか。僕はマ...」道を走らせ、走る音がな...」と本をいす。...はあ...ですよ。

阿部...スゴイですね。

「がっぶ...スゴイというかですね、ゲームショップで買ってきて、ストックはあるんですよ。」

「すでにプレイしてたりは...」

「がっぶ...まだ読んでないんですけど。なんかあまりにもスゴかったんで。」

阿部...どんなんですか?

「がっぶ...PSが中心ですよ。でも声優ものって好きなんですよ。」

「...と、...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

へんの声優ファンエクスプロイタージョン系のゲームっていうのはですね。やっぱりファンじゃないものがある。...」

「...」

「...」

「...」

「...」

阿部...作ってる人、声優ファン?

「がっぶ...そうかもしれないですよ。バカにしつつも、やっぱり収...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

## どうにも書けない 今後の活動

「...」

阿部...今後の活動? ...以下20文字削除

「...」

「...」

「...」

「...」

阿部...えーと、それじゃあ...誰

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

阿部...本当に書いて面白いヤツっ

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

## 注釈

クリエイターバブル...この時期、ゲームクリエイターが登場しまくっていた。その最たる方について、フリーコメント。

岡田さん...岡田斗司夫氏。オタクキングとしてあまりにも有名。

おたくウィークリー...webマ

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」

「...」



# やっぱりゲーム性は『焼肉亭』よりも『焼肉奉行』のほうが高いよね なんたって後発だもの。

肉を焼いて口に運んであげるこのゲームはボランティア精神に溢れています。PTAの承認でも付けたいくらいです。

これぞ王道焼肉店!!



## 焼肉を食べるゲーム

焼肉屋さんで肉をシッコーン焼いて、ほじく焼けた頃合いを見計らってガンガン食べるという斬新なコンセプトのゲーム『焼肉亭』にそっくりなコンセプトが斬新な『焼肉奉行』です。

たって、インターネットでタタて遊べるゲームにそっくりなコンセプトのゲームを金取って売る」というコンセプトは、ある意味でチャレンジ精神大爆発としか解釈のしようがありません。でも、もしかして焼肉亭の存在を知らなかったのかもしれないし。

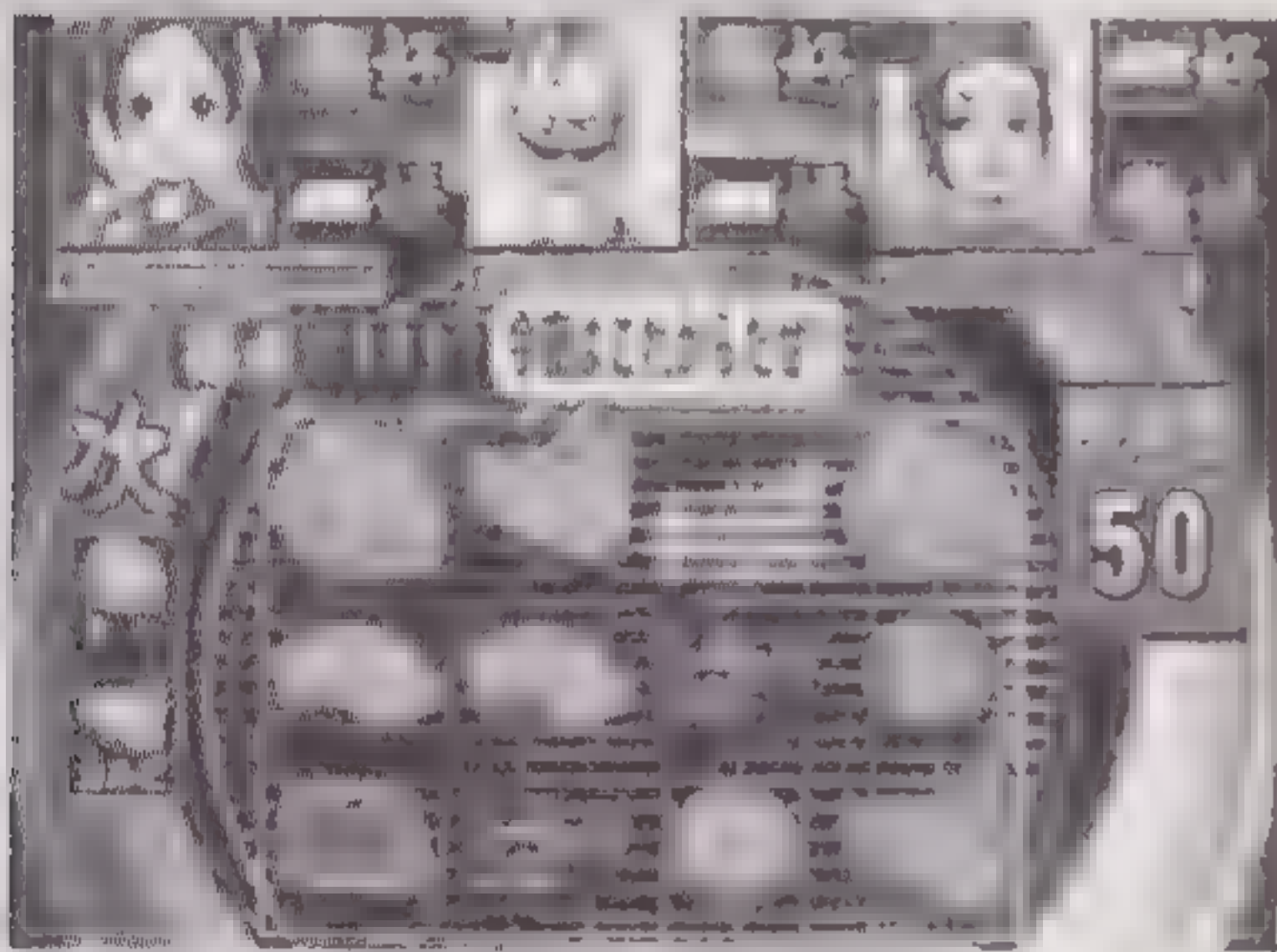
さてこの焼肉奉行、控えめに言くとコンセプトはインターネット上で有名な、ちとと染しめるミニゲームでんこもり系サイト「MORI's Short Game Gallery」で公開されている「Javan」焼肉亭」に、ものすごくよく似ています。

少なくとも2000年の5月頃には『焼肉亭』は公開されていて、『焼肉奉行』の発表はそれよ

りはるが後のことでした。しかも控えめに言ってもコンセプトが激似で、すんで、控えめに言えば「ハフリ？」と聞いたくなる人がいるかもしれません。それはたぶん考えすぎでしょう。まったく、困ったことです。

さてこの焼肉奉行では、お店にやって来た3人のお客さんに、それぞれ好みの合わせながらどんとん肉や野菜を焼き肉網の上に置いてひっくり返していき、ほどよく焼けたところでお客さんの口に押し込んでいきます。

さすがに後発だけあってゲーム性を取り上げればこの『焼肉奉行』



キャラクターも多彩。ただし、なぜこのメンツかいっしょに焼肉を食べてるのか? なんて考えてはいけません

のほうが上です。なんだかんだ言ってもお金を取って売るだけはある、ゲームとしての戦略性を高める工夫が随所に施されています。まず焼き網の位置によって火の通るスピードが異なります。

タテ3つ×ヨコ4つ置ける具材のスヘースの、中央部に近ければ近いほど火の通りが早く、特に中央2マスと火の通りは他のスヘースの倍近く早くなっています。逆に4つのコーナーは火の通りが極端に遅くなっています。

また、具材の種類によって火の通るスピードが違っているのも特徴で、カルビやタンといった具材に比べて、ニンジンやカボチャといった野菜系は特に火が通りにくくなっています。それぞれ具材によって焼けるスピードが微妙に異なるようですが、基本的には肉より野菜の方が焼けるのが遅いとだけ分かれば充分です。また個性豊かなお客さんのキャラクターに合わせて一人一人好きな食材や嫌いな具材があり、嫌いなものを食べさせないように気を付けなければなりません。

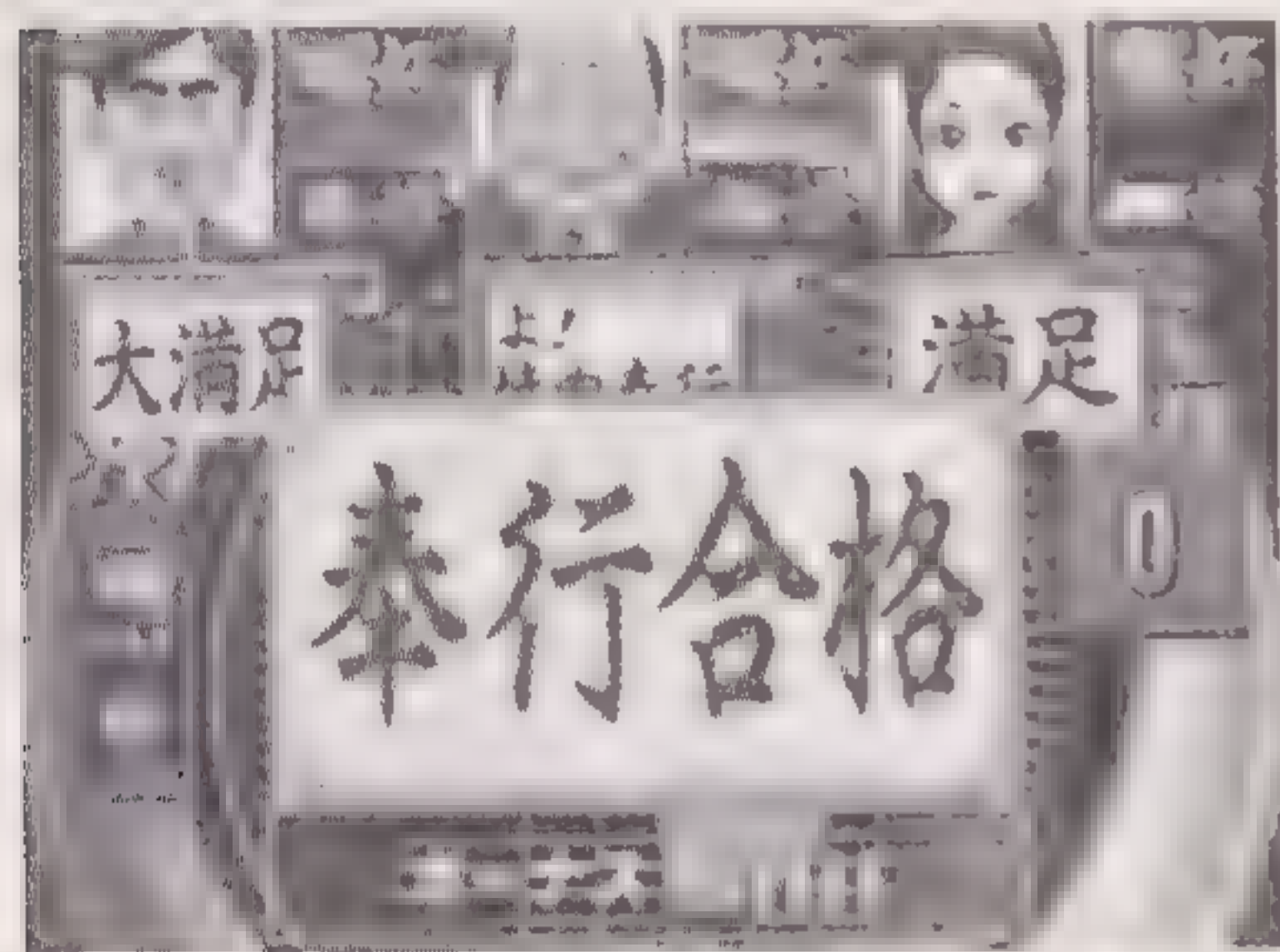


この焼き位置・燃焼速度・具材の好みという3つの要素を瞬時に判断する必要がある。その結果焼肉アクションゲームという謎かつイージーな題材のわりには、思いのほかりアルタイムの判断力や戦略性が要求され、何度もトライしてみようという気にさせてくれます。

たとえば野菜好きなキャラクターが含まれているときは、焼き網中央部に野菜を集中させて外周部に肉を配置していき、具材を置いていくと同時に誰に何をどの順番で食べさせるかという順番をあらかじめ組み立てます。

逆に野菜好きが、人もいなくなったりしたときには、野菜をコーナー4隅に置いていってできるだけ焼けるのを遅らせ、中央部に肉を集中させてどんどん焼いていって肉をねじ込む手放で勝負というスタイルになります。

しかし、ほとんど川意される肉を焼き網の上に載せて焦がさないようにカンガン焼いていき、焼肉を仕切るだけでは飽き足らずにお客さんの口にまでねじ込んでいく



奉行合格です。この調子でどんとと焼肉の網の上を裁いちゃってください。

主人公のありさまは、確かに鍋奉行ならぬ「焼肉奉行」としか言いようがありません。

正直言ってマウスを箸に見立て、肉を皿の上からつまんできて焼き肉網の上に乗せ、ひっくり返していく「焼肉の臨場感」は、焼き肉亭のほうか上です。

でも確かに『焼肉奉行』よりは『焼き肉亭』をプレイしたときの方が焼肉屋に行きたいバロメータは上昇しますが、ゲームとしてたけ見ると肉の種類や客の好みなどのゲーム性を高める要素が色々盛り込まれているぶんだけ、焼肉奉行の方がゲームとしては上にも

いえるでしょう。

しかも、焼肉チェーンの「牛角」などのタイアップにより500円分の割引券が入っているため、プレイ後誰でも思う「ゲームとしてどうしよう以前に、漠然と焼き肉が食べたくなる感じ」にも対応している。『焼き肉亭』はその点に対応できてないところか、と残念なところだ。

もうちょっと凝った内容にして焼き肉チェーンのホームページで遊べるようにでもして、ある一定以上の得点を叩き出したら割引き券のスクリーンショットが貰えるようにし、それをプリントアウトして持っていってたら割引してくれるなんてギミックに連動させれば、ちょっとした宣伝になるかもしれないのに残念です（一般の人が趣味で作った無料ゲームにナニいってらんだ）

お昼休みに会社のパソコンでちよつと遊んだあと、つい夜同僚と焼き肉を食べに行きたくなるのは『焼き肉亭』ですが、夜になって家に帰ってから晩ごはんを食べたあとプレイして、「今晚は焼き肉

にすればよかった」と後悔したり、「よし、明日は焼き肉を食べよう」と決心して朝になつたら忘れてるといった楽しみかたをするには「焼肉奉行」はオススメです。

最後に、焼肉奉行の客にはハンクスや埼玉在住の偽フランス人、マツチコおやじみたいな変人も混じっていて、特にパンクスは音楽のジャンルで好き嫌いを表現しています。

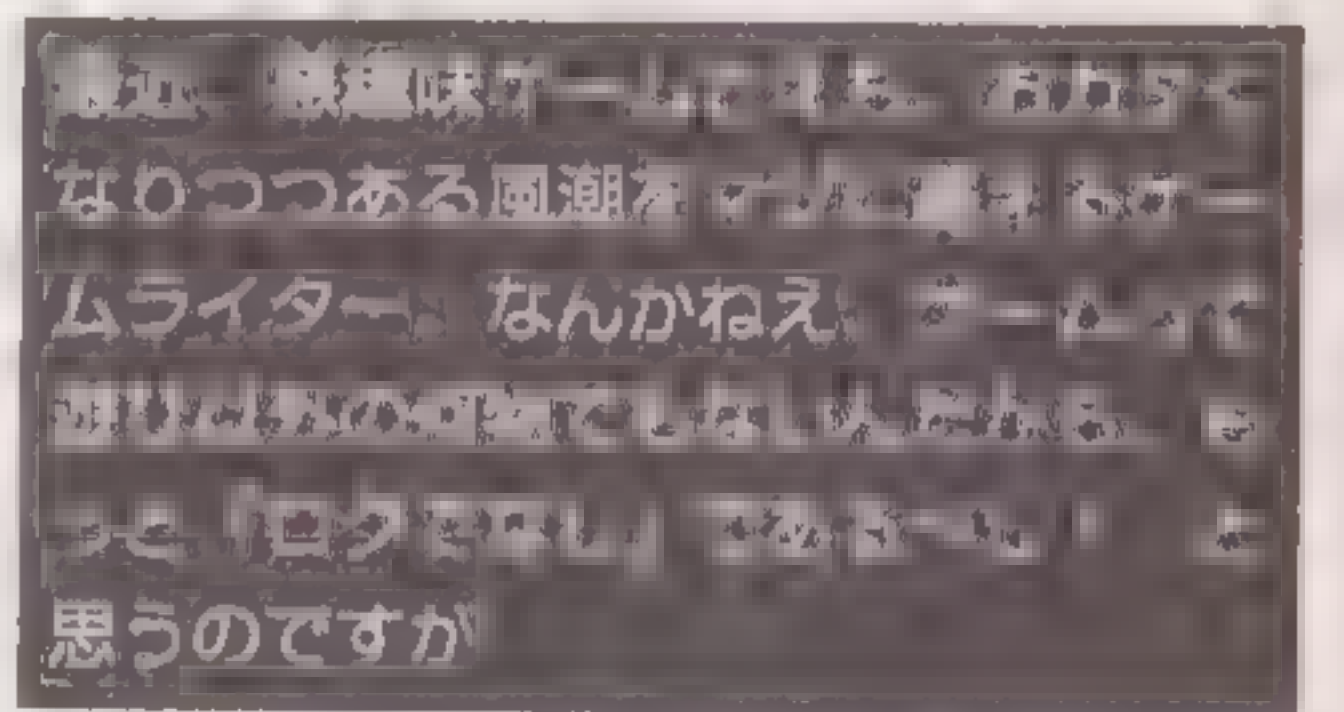
焦げた肉や嫌いなものを食べさせたときに吐きすてるようにつぶやく「アシツトテクノ！」というのは、どうでもいいかもしれませんが個人的にすごく共感しました。

一生一緒にいてくれてやることも、ライフタイムをリスpektすることでもできない私ならさしずめ「三〇道三」と叫ぶとこでしょうか。

これだけでもこのゲームは120点です、私にとってだけは



# 多根清史



「子、怪力乱神を語らず」という、中国の古い格言がある。昔から口でベストセラーである『論語』の主人公の孔子が、弟子たちに「論理的に説明の付かない、得体の知れないものは語ってはならない」とさとした教えた。だけどこの言葉が、おそらく最古の思想書に記録されたことで、「怪力乱神」が人々の心にあった事実が世界史的に残ってしまった。あいまいもことした、未知に対する恐れ。それに名前を与えて「社会的存在」に仕立てたのが孔子本人、という皮肉だ。そして現代。ご先祖様の「怪力

乱神」と同じく、「悪趣味ゲーム」という名前が生まれた瞬間から、ソイツはゲームというジャンルが生まれた遠い昔までさかのぼって、存在を開始した。たとえば恋愛SLGなら、「スケジュールを組んで、主人公のパラメータを上げ下げするゲーム」との揺るぎない、鉄壁の定義ができる。では、「悪趣味ゲーム」って何!? ムササビを撃つとライフが減る不条理ガンシューティング『デスクリムゾン』や、ダメ高校生が港灣労働のあいまに横須賀中のヤクザをシメて回るRPG『シエンムー』、

それに絶対により、すぐに走れない自動車がある。回してス。飛んでいくドライブゲーム『TYPE I-S』らの間に、技術的な共通点はカケラも見当たらないけれど、それらは確かに「悪趣味ゲーム」としか言いようがない。かつて、世界的に流行らない、買って損した憂うつな気持ちになるゲームが「カスゲー」と叫んだ時代があったが、かなり含みか違う。サッカーボールキックで「腹の肝臓にクリを入れるのと、スリッパですばーんとアタマを張りたおすぐらいの違いがある

僕らは、その違いをすでに知ってゐる。だから、別に謎解きをしなくたっていい。もしあえて正体を探るなら、それは商品パッケージに収まらずに、もやっと染み出たおかしなもの。企画、シナリオ、プログラムの総合であり、論理の粋を尽くしたゲームが持てるハズのなかった「魂」ではないか。そんなわけで「悪趣味ゲーム」とは、人が存在する限り宇宙があるという「人間原理」に通じるのだ。遠い未来に人類が絶滅した後でも、恋愛SLGはあいかわらず恋愛SLGだけど、「悪趣味ゲーム」はあきれる人間がいないと「悪趣味ゲーム」であり続けられない。そして悠久の歳月が過ぎ、猿が地球を支配して、ゲームを遊べるほどの知性を進化させたら、再び「悪趣味ゲーム」は復活の日を迎えるだろう。まあ、漫才の「ツッコミ」に対する「ボケ」みたいなものだ、きつて

## 「悪趣味ゲーム」とは人間原理だ!



# 多様化したゲームを評価するには、多様化した基準が必要

ゲームとは「人」が作っている  
ものです

いうまでもなく全てにおいて円  
満な人などいるはずもなく、そこ  
には様々なこだわりと事情が渦巻  
くこととなります

そうした事象がゲームに及ぼし  
た影響が一定値を超えた瞬間、そ  
のゲームはいわゆる「超大作」と  
は違った輝きを発し始めるのです

かつて、ゲーム界では大作こそ  
が素晴らしいとされてきました

リーダーチャートでいうなら限  
りなく正門に近い、あらゆる部分  
において高いレベルでバランスの

取れたゲーム、年齢層を問わず家  
族全員が楽しめ絶対に買って損し  
ない超大作、価格をプレイ時間で

割れば限りなく低い値が出る、  
8000円のソフトでも、2時間し  
か遊ばなければ1時間当たり200

00円もの値かかったことにな  
りますし、1000時間遊べれば1  
時間当たり100円に遊べたことにな

ります。超大作こそが評価の対象  
足りえるものとされてきたのです

勿論、様々なこだわりと事情の  
中、リーダーチャートを限りなく

正門に近づける偉大な苦闘は評価  
されてしかるべきです

しかしこれだけでは、現代の  
ゲームを評価する基準としてはや  
や不足ではないでしょうか？ 様

々なソフトハウスが様々なハート  
で様々なジャンル作品を出し、  
日本国内のみならず遠く外国でも

発売されるのが現在のゲームです  
海外産のゲームはA/T力換算の

普及により、移植を待たずしても  
プレイが可能で、国民性も宗教

も異なる海外で作られたゲームを  
評価するには日本ゲームを評価す

る基準のみではいささか不足とし  
よう。ヤングアダルトのユーザー  
は、子供向け以外のソフトを必要

とするでしょう

多様化したゲームを評価するに  
は多様化した基準が必要なのです

理屈より何よりふっ飛んだソフト  
物を見るのは本当に楽しいです  
通行人をひき殺して金を稼ぐ「カ

ーマケトン」、一般市民を射殺する  
「ホスタル」、神となつて善悪の彼  
岸を超越する「フラクアントホ

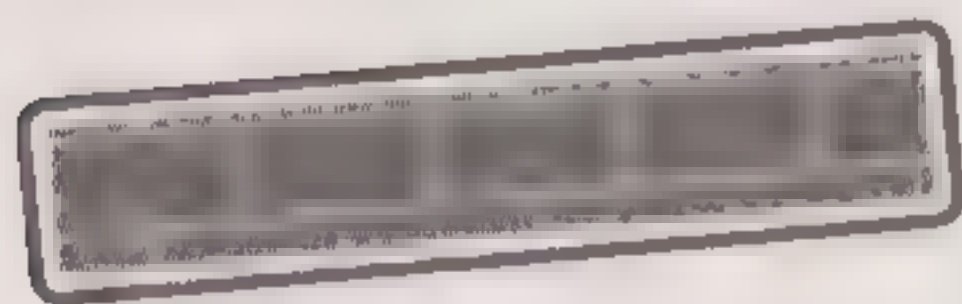
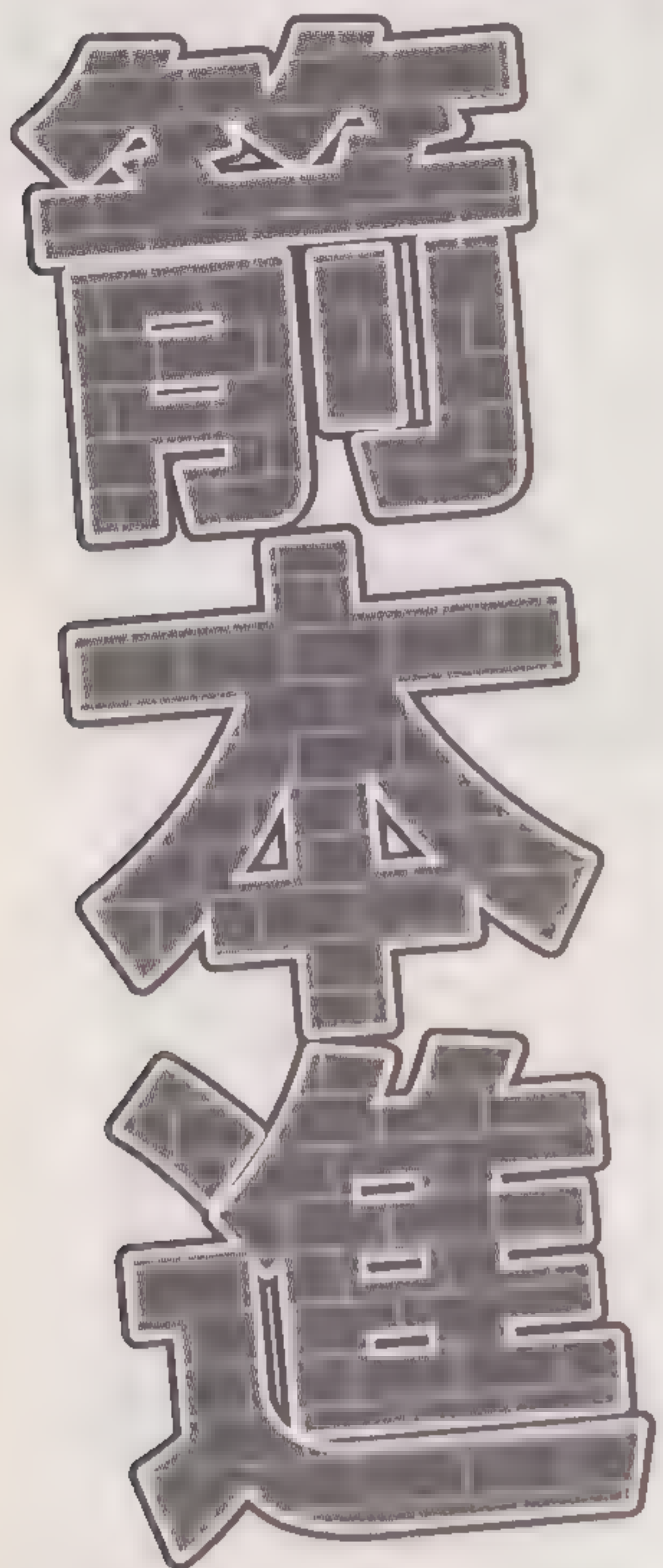
ワイト」、常識外れの数の敵が襲い  
くる「シリアスサム」、女神の生首

を育成する「Tomak」、脱力ホイ  
スと作り手の怨念が炸裂する「テ

スクリムソン」、相対といいつつ相  
対をしていない「ああ、猫磨、前

代未聞の縦スクロールRPG『里  
見の証」、実質の太ったシャアが原

作を無視したストーリーを展開す  
る「カンタムリリリ」、キャラと  
悲鳴への愛「北斗の拳」……様々  
な特徴をもつ、個性豊かなこれら  
の愛すべきソフト群を評価する気  
運は、ゲーム界の成熟の現れであ  
るといえるでしょう





# ごく普通に遊べるゲームは、 「悪趣味ゲーム」じゃない

変にまとまったゲームを創るよりも、  
技術不足のまま散っていくほうが潔し!!

鉄1～電車で  
バトル! (RCG)

メーカー: マジメ・エンタテインメント

機種: PS2 / 価格: 5,980

円 / 発売日: 2001年

7月5日

## 「悪趣味ゲーム」 ブームの再来

せちがらい話だが、カフコンほどの人企業が「デビル・メイ・クワイ」に木腰を入れて、史上最大のハリエンションと謳われたCMをはんはんに打てば、中堅どころのメーカーが多少社運を賭けた宣伝費を注ぎ込もうが、またたく間に橋の下に流されてしまうのだ。郷ひろみが道交法違反を覚悟の上で路上突発ライブをやらかしたほうが、ン億円をTV局に上納するよりも、はるかにニュースや東スポなどで露出度が高くなったように、近頃はどんなエンターテインメントであれ、人々を驚かせる話題性の演出に頭をヒネっているようだ。

こうした目立つたモン勝ちのブームは、ことゲーム畑では、「悪趣味ゲーム」の形を取って、続々と現実のものとなっている。その背景には、広報コストの節約のほかに、マジメ一辺倒のゲームを開発してもスポットを浴びられなくなってきた、という事情がある

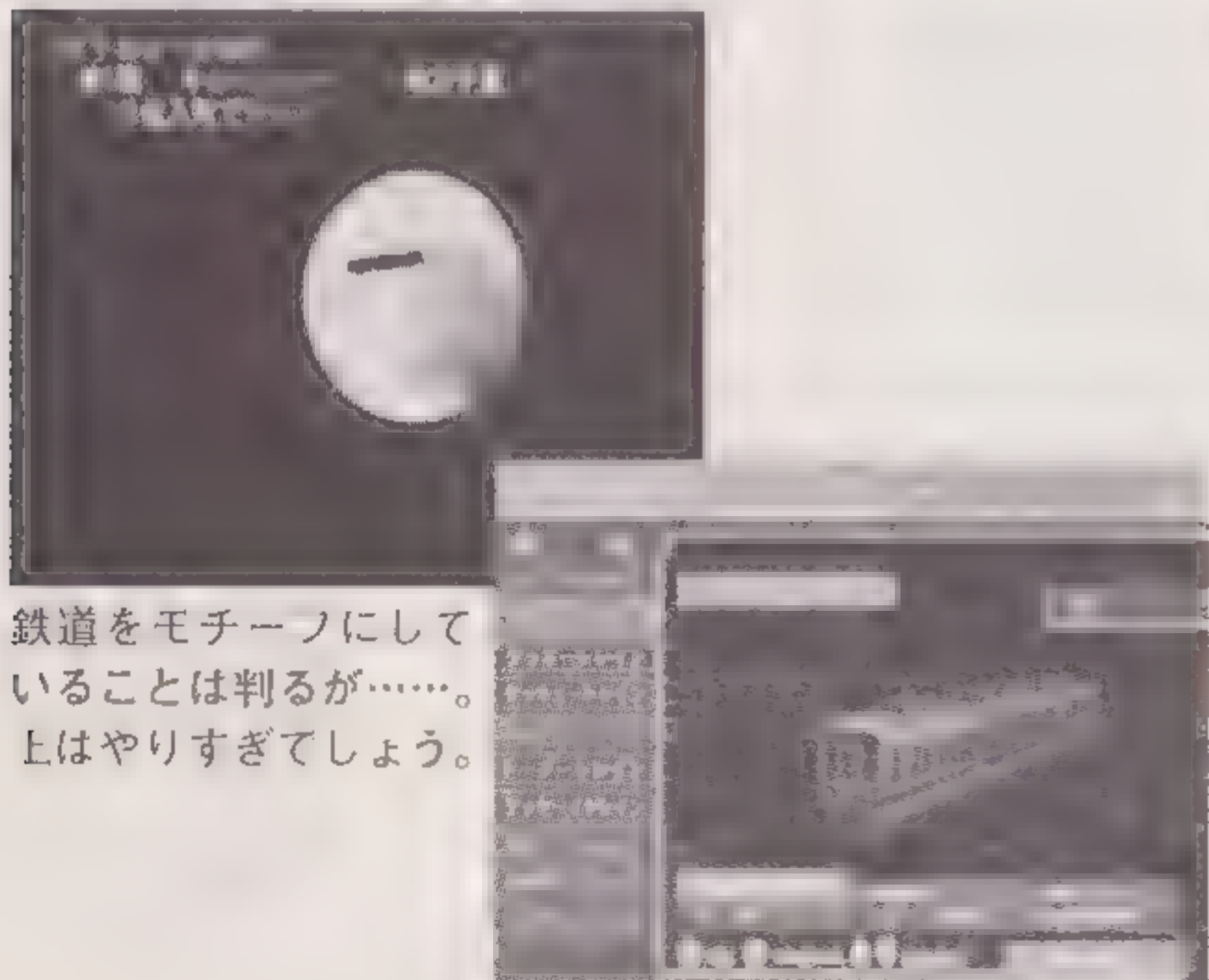
たとえば、いくら工夫をこらしたRPGでも、真っ向から質の高さで、ドラクエやFF並みの評価を受けるのは、限りなく不可能に近い。知名度の差もあるが、むしろ実際に、2つの大作が圧倒的にズバ抜けて完成度が高いからだ。

あまりにかけ離れたメーカーの体力の違いは、クリエイター個人の持っている技術や頑張りなどを、根こそぎ無力なものにリセットする。それは草木を描き、背景を塗る一流の専属スタッフを他社の数倍以上も雇っていて、ズブの素人でも画面を見ればすぐに差が分かる、といったレベルの違いだから、全く埋めようがない。

つまり「悪趣味ゲーム」への路線変更は、そういう物量が全てという大作主義のルールから降りて、アイデア・本で広くファンの注目を集めようとする、中小メーカーのサバイバル戦略に他ならない。これは、初期のころの業務用ゲームが「まだハードの性能が貧弱で、表現力が限られていた」のに対して「技術的にはもっと上を行けるが、資金的に無理」という

ことで方向は全く逆だが、どちらも「アイデア勝負」の一点で重なり合うのが興味深い。

大作ばかり増えて辛いのはメーカーだけではない。新鮮な驚きと、手ごろな暇つぶしを与えてくれた『インベーター』なり『パックマン』から、僕らプレイヤーもずいぶん遠いところまで連れて来られてしまった。ゲームセンターは家庭用ゲーム機の普及ですっかり下火となったが、アイデア重視で、かつ短い時間の中でプレイ内容を濃くするアーケードゲームの方法論は、まだ有効じゃないか。



鉄道をモチーフにしていることは判るが……。上はやりすぎてしょう。





鉄道マニアは大喜びかも知れないけど、ちょっと地味な画面です

## もつと突き抜けて 馬鹿になれ!

88年に大ヒットした、ブルーハーツの『Train Train』の流れるオーブンゲ 疾走する電車のムービーにアテてみたら、意

そうした文脈において、本作『鉄111電車バトル』はタイトル通りの竹を割ったようなコンセプトで、アーケードの1秒で分かる食いつきの良さと、悪趣味ゲームのハタタリで固めたハイブリッド然として、一見とても毛並みがいい。しかし、少々良すぎるのが気にかかるのだ

外と合ってまじってした111的なハズしかたは潔いのか、その反面、なんと、ボケてもフルーハーツ止まりかと肩透かしでもある。まあ、ルール111はいい。たけとフルー111も、少し電車ムービーが変わるだけで、やっぱりフルーハーツ「鉄橋の歌」か「銀河鉄道999」ぐらいのサービスにしてもハチは当たらないだろうに、もう一押しやッダメ押しがない。笑いに對するどん欲さに欠けている。淡泊なのだ

ホクたち賢いけどハカやってま111ス バカをカッコよく仕上げてるセンスを見てくたさ111と空耳がちらほら聞こえてくるか、それはゲーム本編を始めると、しっかり現実の声に聞こえてくる。アナログレバー111左(マスコン)でスピードの加減速を調節し、レバー111右で重心の移動。そしてL1/R1を上から流れてくる左右の矢印にタイミングよく合わせて押し、車線変更を行う。電車で、ライン取り111や、カーブで遠心力を中和するため、重心を反対にかける「振り子走法」のデクを駆使してみた

り、そもそも電車でどうやって重心移動するのとか、明らかにメーカ側が突っ込んで欲しそうなポイントはいくつかある。「バカケ111」としての営業努力の一端で。けど、そんなのに少しも驚きはない。だって、そういうゲームと承知した上で買ってるんだもん。むしろ、「悪趣味ゲーム」を標ぼうしてるのに、脱線したって車体が横っ腹をさらして転け回ることもなく、衝突しても車体か回まず、レールと車輪が火花を散らす華麗なドリフトもできず、空に舞うためのジャンプ台も用意されてないハンバさのほうで驚きた

「電車の形をした車が、変則的なルールで走っている」といった、いたって生真面目なレースゲーム。こんな、ごく普通に遊べるソフトなんて、「悪趣味ゲーム」じゃない!!

かなりムチャクチャを叩いてしまったようだが、「アイディア勝負」は本来、生易しい道のりではないハズだ。かつての名作ないし怪作と呼ばれたアーケードゲームは、ノミミスなら、たった30分

1時間でクリアできるほどの分量しかないのに、その仕様書は厚さ30cm以上もの大ボリューム。しかも、さらに10倍以上のネタを削り、絞り込んだ結果がそれ、という作品がザラにあった。決して「ワン・アンド・オンリー・アイディア」ではなかったのだ

もちろん本作よりも、ずっと練り込み不足の「悪趣味ゲーム」はいくらでもある。しかし、彼らは本当に技術不足なのに、まんまとゲーム市場に足を踏み入れ、そして見事に散るといふ生きかた。白体が面白いから、許す! なのだ

なまじ実力があると、つい手堅く作ってしまう。そこでアントニオ猪木の詩集「馬鹿になれ」を推薦したいところだが、実践すると会社潰れそうなので、ちよつとためられるか



# 多様化の時代にENIXが送る 娯楽のための娯楽

最新技術によって綴られる美麗なグラフィック。  
ユーザーの多様化に合わせた偉大なる無意味。



## 乳 尻 股 間

PS2はその優れたグラフィック機能によって、ゲームの歴史に新たな一頁を拓きました。その性能を引き出すためにはPS1の時には増したマンパワーが必要となり、ゲームの大作化が進むたろうといわれてきました。

そんな中ENIXがPS2で発売したソフトが本作「スーパースター・リリックアワー」(以下「リリックアワー」)です。

ENIXといえば『ドラゴンクエスト』『ヴァルキリープロファイア』『七つの物語』『ワンダールピエクト』といった硬派なソフト群を揃えることで知られています。

このゲームにおけるプレイヤーの目的は「謎の子供向け番組」である海賊放送「キルリリックアワー」の視聴率を稼ぐこと。1人の美少女「QTS」(キューティース)を操って視聴率を稼ぐのです。

…といわれれば、ENIXのイ

メージから「ちよつとイマ風のTV局経営シミュレーション」位しか思い浮かばないのですか、その実体は我々ユーザーの予想とENIXのフロンティアイメージをはるかに超越したものだのです。

QTSのコスチュームはデフォルトが水着風、ゲーム中で購入できるのも「体操服」「ビキニ」「戦隊スーツ」「メイド服」というフェチの人ったセレクトション。

彼女たちが走って飛んで叩いて回って活躍する姿を写すカメラアングルは、**胸を描写 尻を描写**といった物が用意されています。

こうした特殊カメラアングルから得られたベストショットはメモリーカードに保存することができ、いつでも楽しむことが可能というかゆい所に手の届く仕様。

4人のQTSも、標準体型のTOKO(優等生)、ほい所に支持が、スレンダーなCOCO(姉マニアに人気)、幼児体形のNEKO(二部ユーザー大熱狂)、グラマラスなKUMA(痛々しいほどの乳揺れ)とよりどりみどりの

さあ、メイド服(※1)の美少女

と体操服の美少女が尻相撲する所を特殊なカメラアングルで楽しみましょう! ビキニの美少女と戦隊スーツの美少女のパイ投げ決闘の開始です! 特等席どうぞ!

**乳! 尻! 特殊なカメラアングル! 揺れ! 股間! カメラで撮ってメモリーカードに保存!**

ありがとうございます! 乳と尻、ありがとうございます!

**馬鹿に、馬鹿になつてしまいそうです、ああ、馬鹿になる! またよ、もう既に充分馬鹿だ!** あ、シャッターのタイミングが遅れた、リプレイを巻き戻せ!

こんなマニアックな子供番組は



やってることは、ただのミニゲーム。でもゲームコンセプトと演出(?)でここまでいってしまうとは……

※1:メイド服……日本では馴染みのないメイドですが、オタクの間のみ大ブレイク。18禁では「メイドもの」というジャンルが。

※2:QUICK DRAW A PIE……カウントが0になったらパイを投げる競技。ブンダムに数字の並ぶカウントダウンに人間不信になりそうに。

※3:当然ながら営め言葉です。ビバ無意味。





お馬鹿なカメラアングルにもうメロメロ キャラは良くできてますよ、これは一見の価値アリです

見たことはありません

もしも自分の家族なり妻子が朝の食卓でこの番組を見ていたら、凄い勢いでチャンネルを奪っていらぬ言いわけをしつつニュースに切り替えてしまいうそうです。もしも自分の子供の部屋からこの番組の録画テープが山ほど出てきたら、その日の内に彼を自衛隊送りにしてしまいうそうです

どう考えても喜んでるのは筆者のような大きなお兄さんばかり

であることは想像に難く、ありよりん。ビバ、海賊放送！



本作はぶつちやけた話ミニゲーム集です。タイミングを合わせてボタンを押すだけの「ROPE JUMPING」、ただひたすらにアナログスティックを回転させつづける「GO! GO! ROLLING」、連打が勝負の「BEACH FLAG」、タイミング勝負の「QUICK DRAW WAPPIE」(※2) など

など操作形態は極めてシンプルで、使用するのがボタン一つだけというのも珍しくありません

プレイヤーはただひたすらにパイを投げ、木を切り、砂浜を走り、シクフを叩いて視聴率と金を稼ぎ、QTSに新しいコースチームやアクセサリーを買うのです。

勿論、無意味です。もう無意味なまでに無意味……3)です。このゲームの世

界人々なんてあり得ませんし、創生の謎が明らかになるわけでもありません。

主人公が補充され、この場にいる意味を見出すわけでもありません。古い。そう、本作は仕事の合間に楽しむ息抜きであり、疲れ果てた脳にのみ込む清涼剤なのです。いわゆる「普通」のゲームをその王道性から「競技」とするならば本作は「遊び」いわは偉大なる無意味です。

乳と尻と股間と特殊なアングルの炸裂する、肩から力の抜けよく、た燃焼を支えるのは、3D美少女の大家であるCGクリエイター、ソネハチ氏のQTSのアラインメントPS2のエモーションエンジン、そしてその上で走るプログラム最新技術とノロの技を結集した燃焼のための燃焼、それが「ギャルデリックアワー」なのです。PS2において本作がリリースされたのは、これからのゲームが「FE」的、「トックエ」的な超大作ばかりになるといわれたことへのアンチテーゼに見えます。

ヤングアダルトから小学生、そ

して若い親たちまでユーザーの年齢層が広くなり、これまでになかった様々なニーズが出現するこれからのゲーム界。

そのキーワードは一言「多様化」であり、ユーザーがゲームを楽しむスタンスは様々なものになるでしょう。競技性と求道性を中心としたものだけでなく、子供と共にプレイできるものや、一般人の接待用、人とのコミュニケーションの仲立ちになるようなもの(どこでもいっしょ)がこれに当たります。短い時間で楽しめるものなどが求められるようになってきているのです。そうした意味において、本作はライトユーザーを取り込むPS2でリリースされることにこそ意味があるといえるでしょう。疲れた人の心に向けて送る燃焼のための燃焼。それが本作「スーパーギャルデリックアワー」なのです。









# 『デスクリムゾン』 と 真鍋賢行氏

’96年に発売され、通常とは違ったルートで脅威的な人気を得た怪作。真鍋氏が『デスクリムゾン』で生み出したセンス溢れるテイストは次作の『デスクリムゾンOX』にも引き継がれている。



**真鍋賢行（まなべよしゆき）**：愛媛県松山市出身。私立愛光学園から大阪大学工学部原子力工学科、同大学院を中退後、株式会社エコールソフトウェアを設立。O型、へびつかい座。趣味はゲーム制作とピアノ

を変えつつもりはないので、変わったモノを見つけてきてはゲーム中に入れ込むと。それを伝わりやすくお世辞にもバランスがよいとは言えなかつたが、

「バランスもある意味破綻してはいますが、やってクリアできなかつた時のやさしさみたいなものを重視して調整するとあんなにたんで

思います。歴然と求めている人たちがいるというのが事実ですし、望に真つ向から応えられないと思いますし、逆にそういう方々でやっているので会社は作風として認知とれていくのではないかと思います。  
 (笑) 逆には悪趣味ゲームが好きな人達は知的レベルの高い人だと思えます。逆に普通のモノをやり尽くして、それがゲームだけではなくて、映画でも、小説でも、音楽でも、そういうモノをやり尽くした人達が読んでいる気がします。ある意味、そういう人たちは無茶モノしか評価しませんから(笑)「否定と肯定が交じり合った言葉」



## 狙うという行為の 難しさ

なぜエコールは変わらなければならぬのだろうか。それほど「悪趣味ゲーム」をつくることは

「無茶苦茶ヘンなモノは狙ってで  
編成された時点で、ひとそれぞれもふたくせもある人間が集まって、

ができ上がるまでは偶然の要素が大きいですね。誰がプロデューサーやるとか誰がディレクションやりますし。一つの方向が向かった時に偶然的にできていると思います」

やはり「悪趣味ゲーム」は計算づくでは生まれていないのだ。さ

ます。良いモノを、変ったすごいモノを作ろうと思った時にですね、偶然良いモノができるか、変ったモノができるかだと思いま

が作りたいというチームにしかこういうゲームが生まれないと思います。無難にゲームを作るということはそんなに難しくないので、とにかく個性を出

ことだと思っています」  
とでクリエイターの個性が反映されなぬのではなからうという疑問も浮かびあがってくる。が、逆に開発メンバーが少数化することによ

以前、チーム編成は他所帯だったんですね。それは開発環境が劣悪なために20、30人のチームを編成せざるえなかったんです。今では開発環境が良くなったために主流は6、7人ぐらいのチーム、以前の1/3ぐらいだと思っ

一人ないし二人で作りますから。以前では5、6人で調和をとつてかなければならない。あまり変なことできない。小人数でやるのでその分個性を出しやすいと

の面にも影響してくるものだと。でも、個人的にも成立しなかつたのが多かったです。ある程度、自分の個性を出さないと、

もううちもたぶん作れない。あのころは、自分たちが作りたいものを作りたい。あのころは、自分たちが作りたいものを作りたい。あのころは、自分たちが作りたいものを作りたい。

「悪趣味ゲーム」を作れる稀有な存在である。そして、氏も「悪趣味ゲーム」は認知されてくるといつている。なのになぜ……その答えはファンへの思いがある。

「うちをよく知っているファンはその辺（悪趣味ゲームを作る）の仕組みをよく理解していると思いますので、もうその路線でやってら、うちのファンに限っては違う方向に向かって欲しいというのを

「エコールは大きく変わりました。悪趣味ゲーム」を売りにしていたエコールでは無くなる、それは大きな楽しみである。あのセンスを制作とどうなるのか？ 次の一本が楽しみである。



# どうしようもない駄作だけど、笑えるならいいか

悪趣味ゲームの特集ですか 批評さんもなんだかいろいろやりますなあ

「悪趣味ゲームの定義」とかいうテーマなんすけど、まあよく分かりません正直 どのゲームが悪趣味かなんて人それぞれだし、見方によっては『FF』や『シェンム』も悪趣味ゲームになっちゃいますからね

そこで、悪趣味ゲーム的な楽しみ方とは」についてツラツラと書いてみますかね

以前はダメなゲームに対しては文句を言うぐらいしか報復措置が

なかったわけですけど、そこから一歩前進して、ダメと加減を察しむ」というアフローチが生まれ

した。それがすなわち「悪趣味ゲーム的な楽しみ方」なわけですね。こうした価値観が萌芽した要因は、ユーザー側に余裕ができたことか大きいでしょう。どうしようもない駄作だけど、笑えるからいいかと。出た、たらゲームカセットを投げつけてオシマイでしたが、悪趣味ゲームとして楽しむことで駄作すら価値を持つという。素晴らしいじゃないですか、価値なきモノから価値が生まれるなんて、悪

趣味ゲームという概念は、一種の錬金術ですね

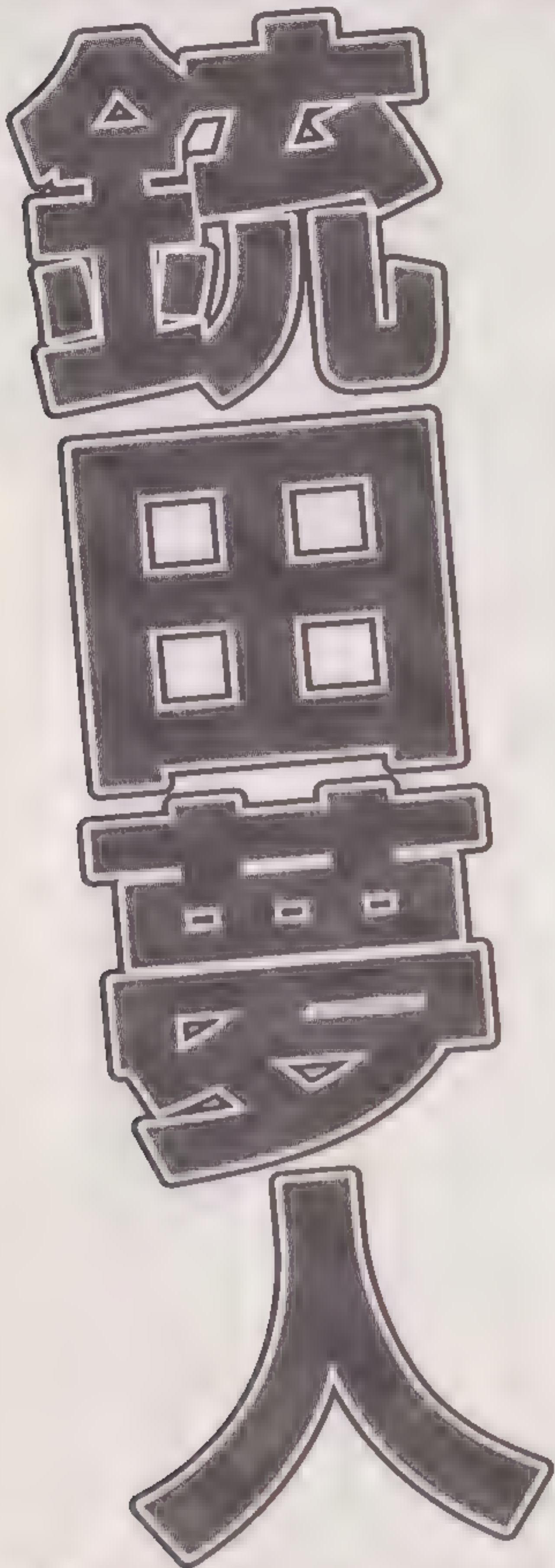
高人たちの晩餐会」って映画、知ってますか？ ちょっと説明すると、ハンナ悪味を持った奇人たちを集めて話を聞いて陰でニヤニヤ笑おうの会。みたいなソサエティがあって、会員たちがそれぞれ見つけてきた高人たちを晩餐会に招待するわけですよ。で、奇人たちに思う存分に自慢話を語らせて、会員たちは真剣な顔をして聞いてるんだけど腹の底ではニヤニヤ笑っているという。そういうノリに近いですね、悪趣味ゲーム的な楽し

しみ方というのは

ここで重要なのは、ゲームの作り手側があくまで真剣でなければならぬ点。メーカー自らが悪趣味ゲームとか称して売ってるゲームは最低ですな。ジャレコの『スーパーマイクチャン』とか最悪でしたからね実際

テレビでやってる「プロ野球・珍プレー集」みたいな番組が成立するのは、あくまでも選手たちが真剣にプレイしているからです。で、そこに「みのもんだ」のナレーションが被さることで面白エキスが注入されるわけですね。千葉マリンスタジアムのガラガラのス Tandでチューしてるカップルに「よっ、オアツイねーお、人さん！」みたいな。

つまり結論としては「悪趣味ゲーム的な楽しみ」みのもんだ」というワケです。皆さんも、みのもんだ気分で大メゲームにビシバシとツッコミを入れましょうね



69年生まれ。1000のペンネームを持つフリーライター。いろいろ仕事してるけど、いろいろあつて書けません。



銃田夢人プレゼンツ

# 君もゾンビになって「あー」とか「うー」とかLet's ENGLISH!!

駅前に留学する気のないあなたでも大丈夫。苦手な英語も映画で学べばもうペラペラ。ただし、火星人は攻めてこないよ。

これぞ英語の未来!!

CINEMA  
英会話映画で  
学ぶ英会話  
ゾンビ (ETC)

2000年7月3日

## 人生のサクセスに向かつて一日一冊!!

さて、「国際派ライター」を自認する私ですが、致命的欠点は、英語がまったく話せない点。

このままじゃいけない、英語を勉強しようと思ったのですが、駅前留学するヒマもカネもなし、とうとうか考えたところ、なんかサクセスがプレステで英会話学習ソフトを出してたよな。よし、それで勉強しよう」と思いつきました。

で、さっそくサクセスの「CINEMA英会話」映画で学ぶ英会話「うー」で教材とされている映画タイトルを調べてみました。「天国に行けないパパ」「嵐が丘」「インターセプター」「ボーイズ・ライフ」「愛の果てに」「ゾンビ」……

えっ、ゾンビ? たって! あのジョージ・A・ロメロ監督の傑作ゾンビホラー映画が英会話の教材に! ムチャクチャなセリフシヨ! これは俄然ヤル気が出てきました。さっそく購入してリビングでと一緒には仲良く英会話

レッスン!  
私の脳内では既に勝利の方程式が完成しました

サクセスの英会話ソフト「ゾンビ」で英語を習得

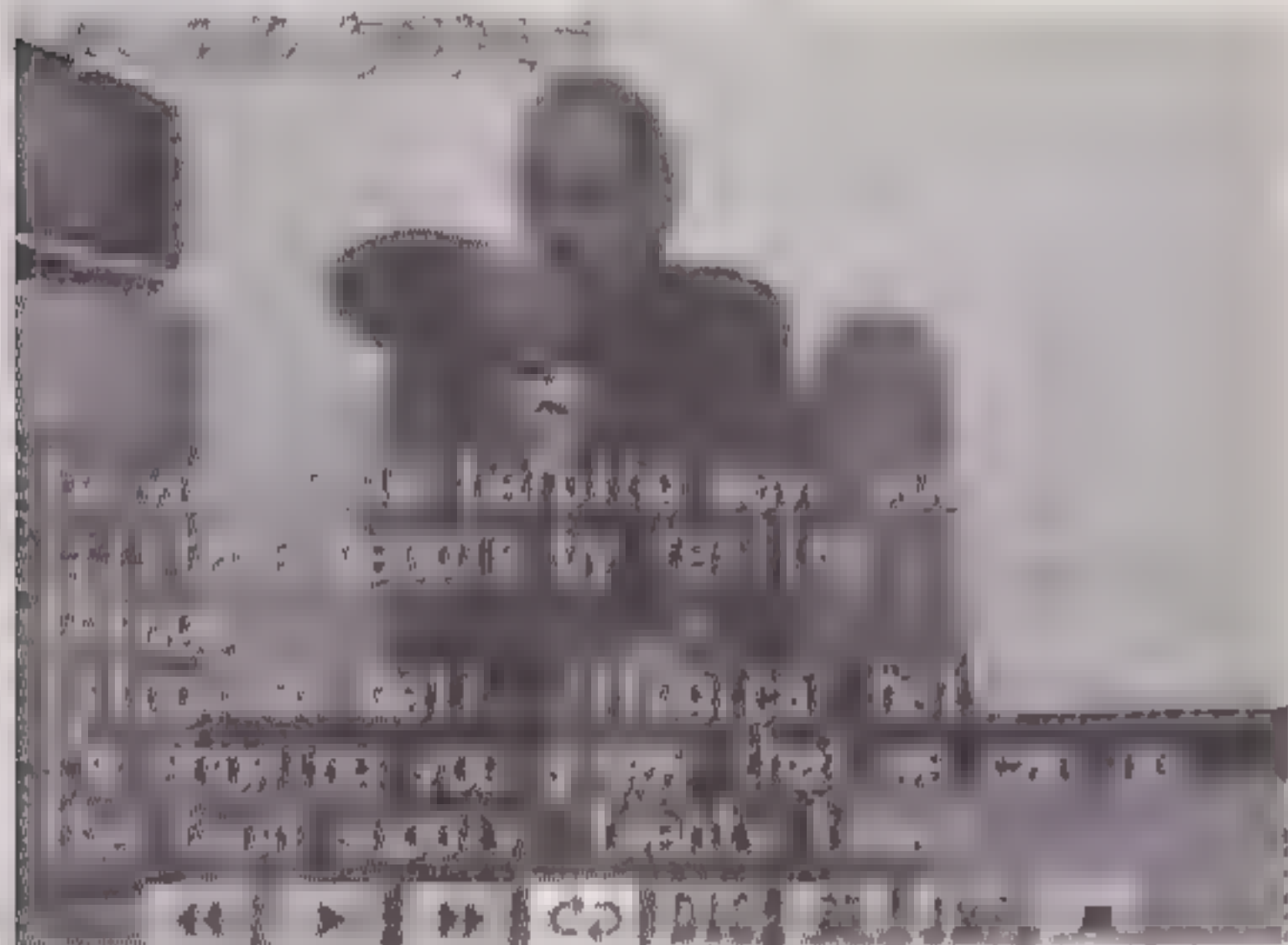
薄っぺらのポストンバッグと共にアメリカに渡る

通訳の仕事でひとまず成功

フロリダのビーチで溺れているビ

・ケツを救出

ケツに気に入られ、マイクワソ



英語でロールプレイング。たっぷりと情感を込めてしゃべっちゃってください。

フト日本支部のX箱事業部のトップに就任

セカ・コナミ・スクウェア・カプコンを買収。日本におけるX箱を市場シェアのトップに押し上げる

まずまずケツに気に入られ、ケツの養子になる

ケツが気を許した隙について、暗殺集団を雇い入れる

ケツファミリーが乗る飛行機に爆弾をしかけ墜落させる

ケツファミリー全滅

ケツの全遺産を相続。世界の金持ちに就任

大統領選挙に打って出る。金にモノを言わせて当選

アメリカの軍事力を強化し、世界の国々を牛耳る

人類史上初めて世界を征服した男

あなたにとってのバカゲーとは?

ラルクのゲーム。あんまり意味がわからん (愛知 heero)

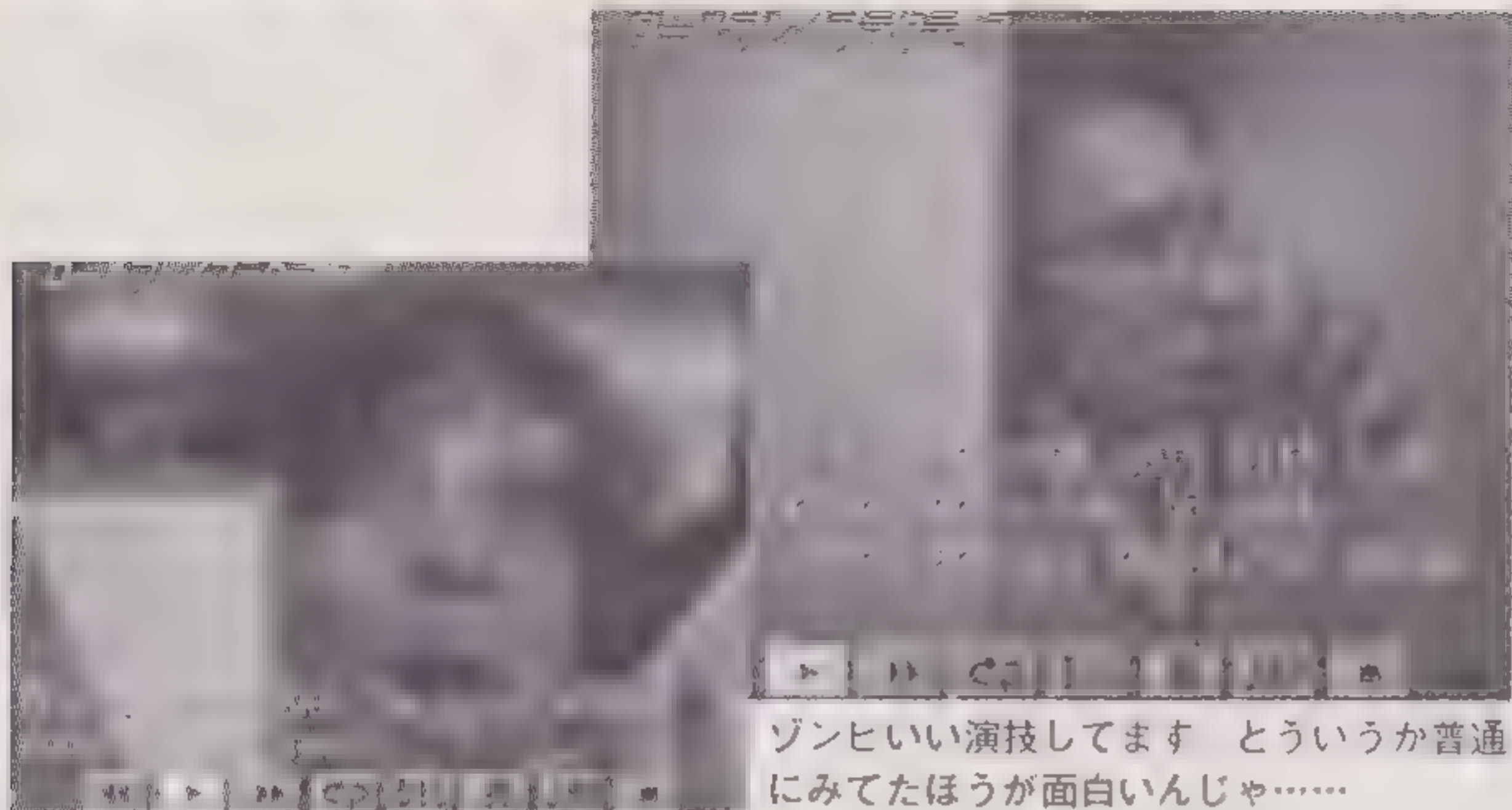


になる

← サクセスの英会話ソフトで人生にサクセス

← ウマー (自主規制)

……というわけで、方程式完成の第一歩を今、踏み出す！



ゾンビいい演技してます どういうか普通にみてたほうが面白いんじゃない……

て、本作品 いきなり華々しく組んで、DVDではないので画質は荒いですが、一応本編を通して鑑賞することかできます。その映画鑑賞モードと共に、フロクラムレッスン」「ロールプレイブラクティス」「スクリプトモード」が用意されています。

中でも一番面白そうなのが、ロールプレイブラクティス。これは、主人公4人から1人を選んで、その人物が喋るところで音声か抜けるので、プレイヤーがキャラのセリフを(もちろん英語で)しゃべるわけです。なんとこの素晴らしいシステム！これならば英語の上達も早そうです。そしてなにより教材は「ゾンビ」！モチベーションがかなりアップです。

で、さっそくロールプレイ開始。ステイフン、ピーター、ロジャー、フランの4人から選ぶわけですが、やはり最もハタレなキャラ、ステイブンをを選択するしかないでしょう。

で、個人的にこの映画、すでに20回ぐらい観てるので、いきなり4枚目からスタートしました。

シーンは、主人公たちが立てこもるショッピングセンターに暴走族が殴りこむという最大の見せ場からスタート。

主人公チーム、暴走族、ゾンビ群の三つ巴バトルが展開する最中、こちらはマジメに英会話レッスン。しかし画面では、ゾンビたちが暴走族どもの内臓を引きずり出し、ムシャムシャ食べてます……こんな山場映像しかも授業に集中できないよ！さらに最悪なことに、デイスク4枚目のステイブンにはほとんどセリフがなく、たまたまゾンビ大戦の修習場を眺めるのみ。

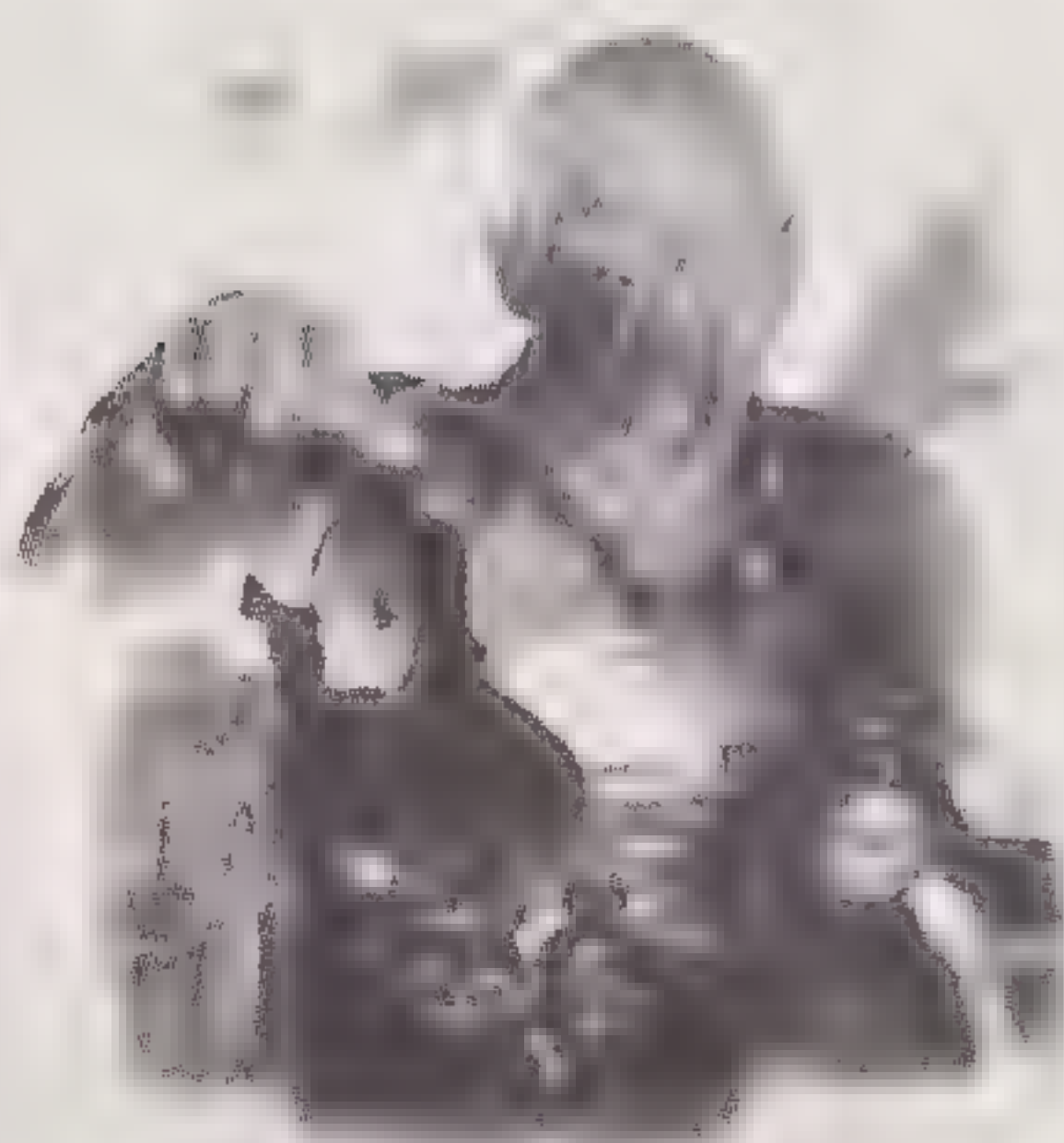
そうこうする内に我らがステイブンはエレベーターの中でゾンビ群に襲われ、死亡。そしてゾンビ化。ゾンビになったステイブンは「うー」とか「あー」としか言わなくなり、セリフ一切なし。あとはただ映画を最後まで見届けただけでした……**ぜんぜん勉強にならないよお！**

結局、私のミスチヨイスのせいで英語はぜんぜん習得できませんでした。嗚呼、サクセスへの道の

りは遠い。

……以上、個人的認定の悪趣味ゲーム『CINEMA英会話・ゾンビ』をお送りしましたが、いかがでしたでしょうか？

……え、ゲームじゃなくて、エデュテイメントソフトだろ！……って？ 違うよ！ ハンケージにハナチリ貼ってある例の「角シールに「このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています」と、ちゃんとゲームって書いてあるよ！ そんなことに拘ってる場合じゃないよ！ 既成概念なんか知ったこっちゃないよ！ そんなもん、ブッ壊してまた作ってやる！ そう何度でも！ そう何度でも！(byイースタンユース)

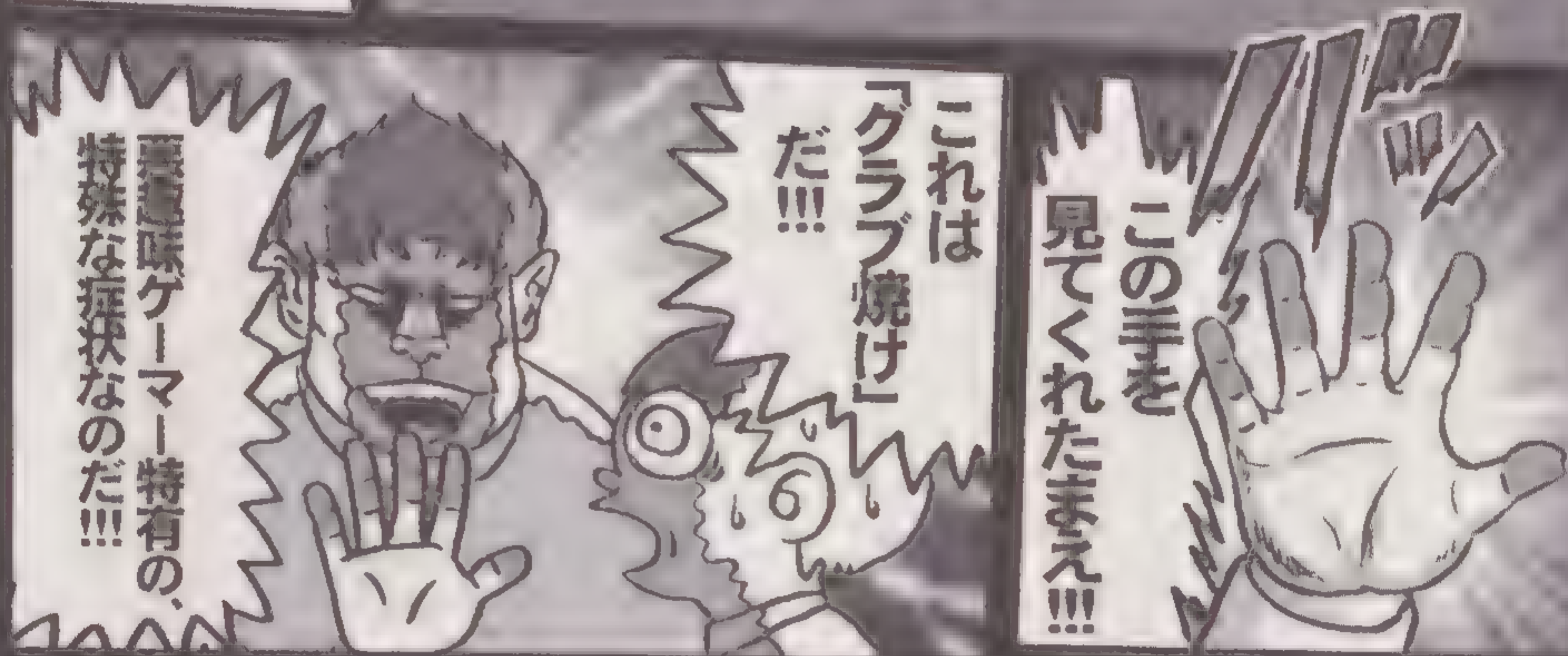




# 悪趣味ゲームとは何か?

世に言う「クソゲー」  
「バカゲー」などは  
一般名詞ですが、  
さて、これが  
「悪趣味ゲーム」  
とは何かと言えは  
これすなわち  
命名者である  
「かつぶ獅子丸」  
さんの特異な  
パーソナリティ  
そのものでは  
なからうかと  
思います。

そこらへんを  
ちよつと本人に  
聞いてみましょう

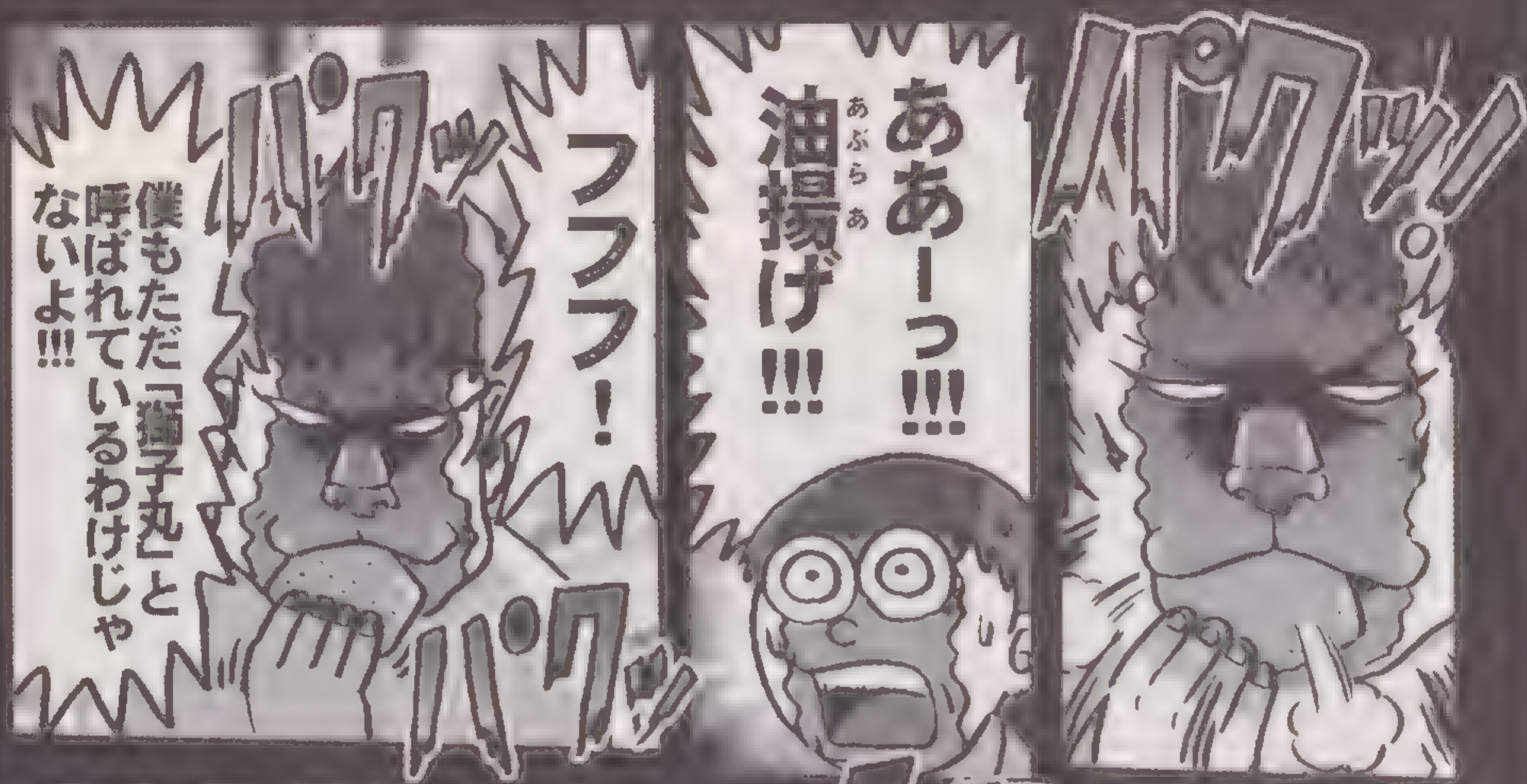


悪趣味ゲーマー特有の、  
特殊な症状なのだ!!!



僕は悪趣味ゲームを  
ゲットするため、  
特注の悪趣味自転車に乗り  
一日五十キロを走破して  
都内の全ゲームショップを  
監視している!





僕もただ「獅子丸」と  
呼ばれているわけじゃ  
ないよ!!!

あふらあ  
ああーっ!!!  
油揚げ!!!

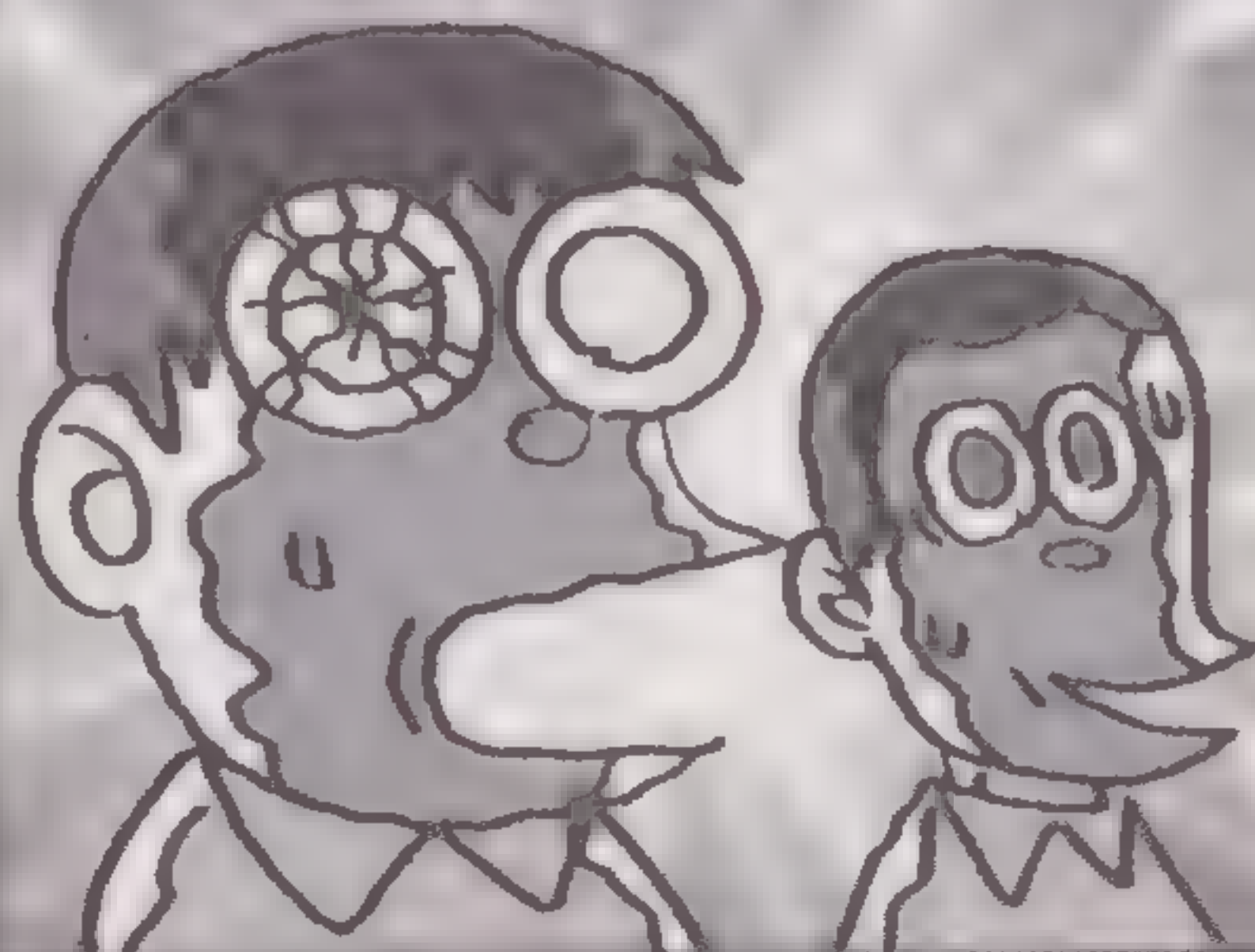
どんな時でも獅子<sup>レオ</sup>の心を  
忘れぬよう、僕は  
毎日十五枚の油揚げを  
欠かさず食べている!!!

正一位種荷大明神の  
聖なるパワーを得て  
さらなる悪趣味ゲームを  
探求しているのだ!!!

というわけで、特製  
悪趣味ゲーム認定  
シール作ってみました



小売店の方々は  
どうか切り抜いて  
ご活用下さい。



「ああ!こいつは  
何てオトナなんだ!」  
と、ゾルゲ市蔵は  
そう思った!







季刊 COMPUTER DIY SHOPPING & MAGAZINE

# PC自作派

A5判/132ページ/定価980円(税抜)

## 巻頭特集1

### 最新ビデオチップを総チェック 秋のビデオカード完全ガイド

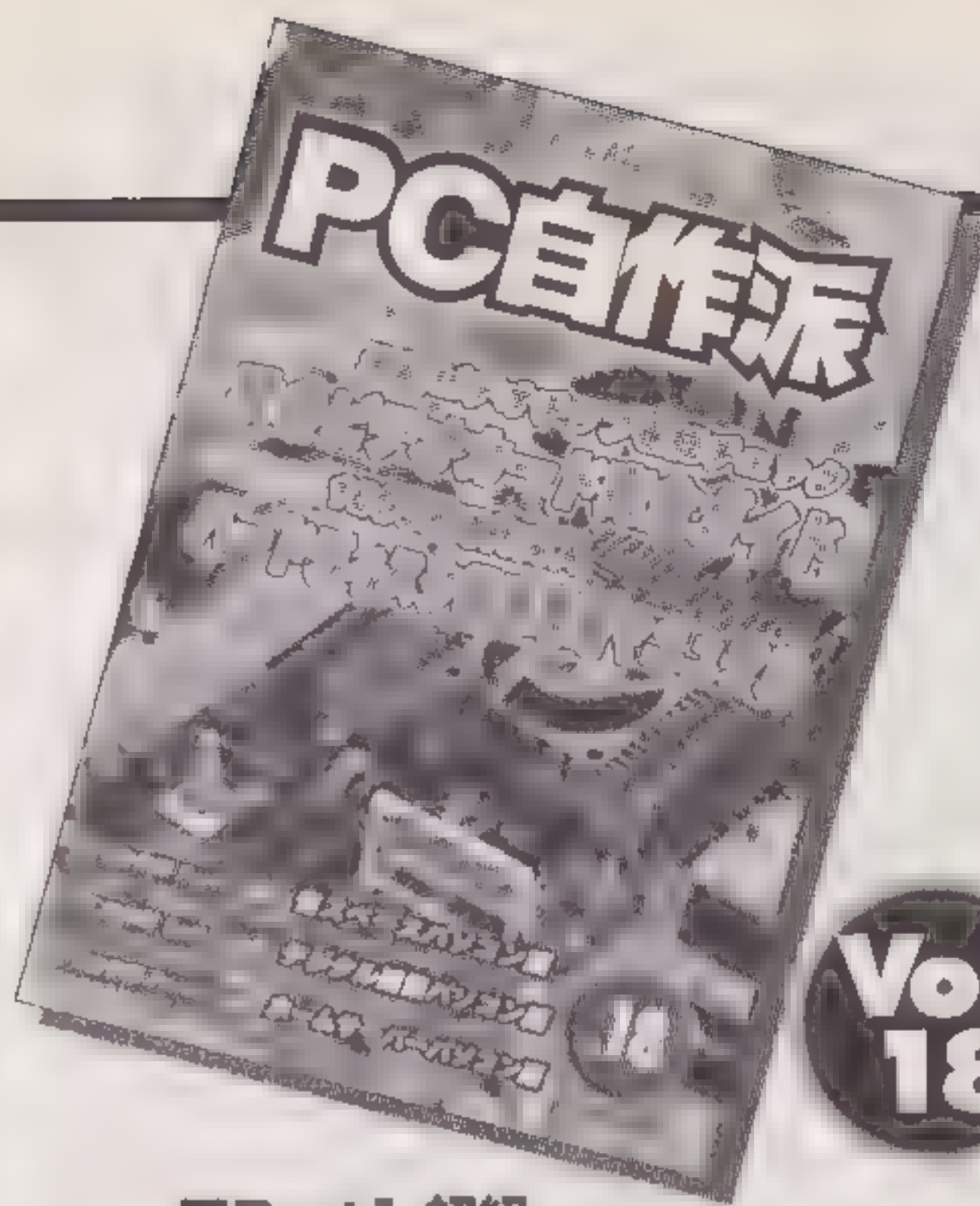
現在、ビデオカード市場が再び盛り上がりを見せている。売れ筋となっているのは、コストパフォーマンスに優れたバリュープライスのカードである。本特集では、現在主流の全てのカードを整理して、ビデオカード選びの指針としたい。

## 巻頭特集2

### 100GB時代突入 ハードディスク徹底攻略マニュアル

時代はついに100GBオーバーを迎え、しかも低価格で手に入れることができる。今最も旬なこのパーツを手に入れる前に、その選び方、基本的な知識、操作をもう一度学んでおこう。

# PC自作派



Vol.  
18

#### ■Part1 初級

省スペースパソコン編  
小さくても力持ち! マイクロATX  
ケースで自作する高性能Athlon PC

#### ■Part2 中級

デジタル編集パソコン編  
デジタルビデオにMP3世はデジタル  
全盛時代 10万円で作るデジタル編  
集パソコン

#### ■Part3 上級

ホームサーバーパソコン編  
常時接続を味わい尽くせ! 低予算  
で多目的PCホームサーバーを作る!

編集発行 株式会社マイクロデザイン

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル  
TEL 03-3206-1641 (販売) FAX 03-3551-1208

業界を震撼させたあの「悪趣味ゲーム紀行」  
の単行本が2年半ぶりに帰ってきた! 今  
読んでも色あせない悪趣味なゲーム紹介を  
13本+書き下ろし数本収録!

書き下ろしページ、  
描き下ろし漫画てんこ盛り!

- ・本誌で連載されていた『ゲーム業界明日は知らない』をカラーで完全収録!
- ・本誌増刊号「ゲーム批評Thunder」に収録された『ゲーム業界明日は知らない・特別編』も収録
- ・『ゲーム業界明日は知らない』の描き下ろしカラー漫画、モノクロ漫画もあるんですよ!
- ・短命で終わった連載『ゆきゆきてダメーズ』も収録! 某民放からの苦情で急遽差し止めとなった幻のボツ原稿『ダメーズ「S界・Fしぎ発見」を観に行く』もこっそり収録!
- ・単行本のために書き下ろした悪趣味ゲームレビューも収録!
- ・ちょ〜笑えるおもしろ書き下ろしコラムもほぼ〜んと大放出!
- ・豪華ゲスト陣のコラムもすげー満載! (ゾルゲ市蔵・飛龍乱・南敏久・さいとうあゆみ)
- ・こんなに書き下ろしページがあって、前巻より32ページも増えたのに、お値段は変わらないというデフレスパイラルな特別価格!

# 悪趣味 ゲーム紀行2

がっばり子丸・著



好評発売中!

B6判/212ページ/1,200円(税抜)



最新のGMの話題をピックアップ

## GMトピックス

### 「スーパーセビウス」発売決定

様々な問題で発売が延期されていた伝説のミニアルバム「スーパーセビウス」だが、ついに10月11日に発売決定！ゲスト・

### ファルコムレーベルも！

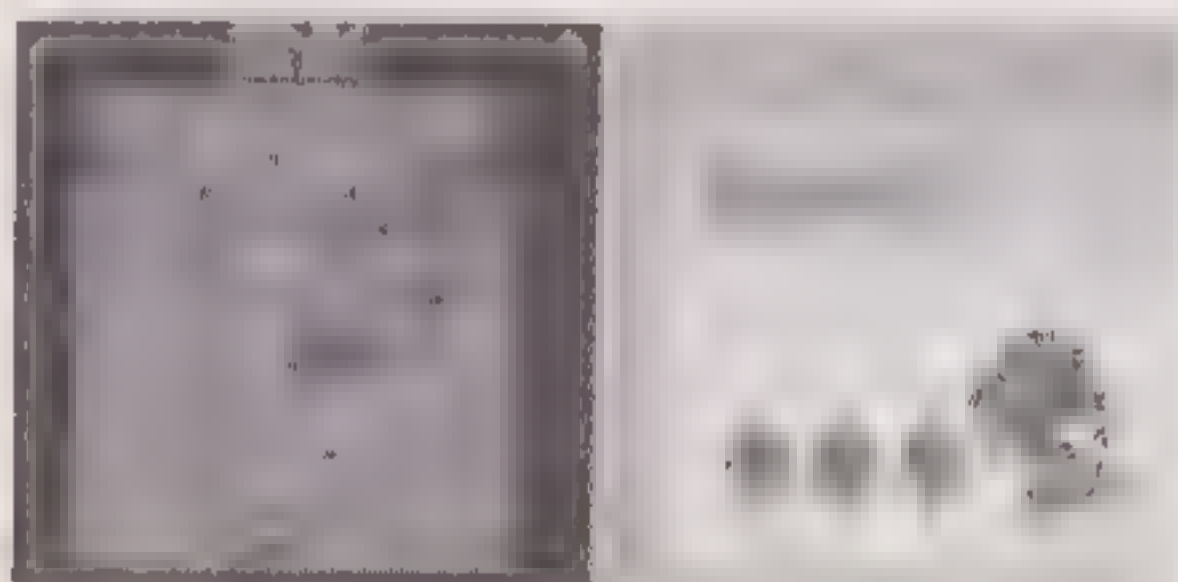
「イース」などの人気作も含まれるファルコム社のGMが、自社レーベルで数多く復刻されている。そのHP(1)で通販が可能だ。

### コナミグループのサービス

「ビットオーディオ」(※2)はPCに専用のプレイヤーを導入する必要があるが、入手困難となったGMを購入できる。1曲単位の課金制で、必要な曲だけ利用できる点が面白い。また、業務用のGMを試聴可能なページ(※3)もあり、利用価値は高い。

### 「HIPS」(※4)オープン！

通販専用商品「セガガガ」のサントラを注文可能。「クラッキンDJパート2」も受注生産に向けて予約を受け付けている。



SNKゲームミュージック

SCDC-00106 2001/08/01 2,100円

どうぶつの森とたけけミュージック

EGCH-10016 2001/08/22 2,800円



カルドセプト セカンド

SVWC7083~4 2001/07/04 3,059円

キーボードマニア フルサイズコレクション

KMCA114 2001/07/25 3,059円



'88年1月25日発売ノアル  
ファレコード・GMOレーベル  
2,800円(現在廃盤)

# E.C.M. Electronic Composed Music. Vol.2

## SNKゲームミュージック (サイトロン)

長年入手が困難だった名盤GMを復刻する「レジェンドシリーズ」の最新作。前号のサイトロン社インタビュを参照して聴こう！

現在のGMでは当たり前の技術となったサンプリング音声はまだ珍しかった時代、ゲーム機から人間の声ができるだけで新鮮な驚きがあった。そんな時代に音声を多用した「怒号屠園」からは、その後のSNKの「迫力ある凝った演出」のルーツを伺うことができる。

KOF ファンの方にも是非オススメしたい1枚

## どうぶつの森 とたけけミュージック (イーガービバー)

任天堂のGMはなぜか「完全なサントラ化」が行われないことが

多い。良い意味で独特のクセを持ちながら、ゲームの世界観を盛り上げる任天堂サウンドにはファンも多いはずなのだが……。

本作も残念ながら「またもや」中途半端なCDとなっている。

ゲーム中に登場する犬「とたけけ」(任天堂サウンド部の戸高氏かモデルらしい)の演奏曲のみを収録している面白い構成ながら、「とたけけ」のレパートリー全曲を網羅してもいないため、個人的に不満である。どうぶつの森は曲数が非常に多く、完全収録は困難と思われるが、他の曲も収録したアルバム発売を希望する。

## カルドセプト セカンド (SME)

スクウェア社で「ロマンシングサ・ガ」シリーズや、「チョコボレーシング」などを担当した伊藤

賢治氏がフリーとなってから初の作品。これらの曲が好きだった方には特にオススメする良盤。

ゲーム内容の重厚な世界観に負けていない、深みのある大作である。じっくり聴ける2枚組。

## キーボードマニア フルサイズ コレクション(コナミ)

「音ゲー」の曲は大体、平均して1曲あたり2分弱程度の長さで編集されている。ゲーム内で使っためには調度良い長さだが、アルバムで聴くとももの足りなさを感じる場合も多い。本作はそういった声に応え、「フルサイズ」で人気曲を楽しめるようになっている。

既に「ポップンミュージック」でも同様の企画盤が発売されており、オリジナルのサントラを発表した後もファンサービスを考える姿勢は高く評価したい。

## 名作GMレビュー

### 「アール・タイプ」

アイルム・ゲーム・ミュージック

名作STGとして名高い「アール・タイプ」をアルバムタイトルに掲げる本作だが、この1枚には「怪傑ヤンチャ丸」や「ロードランナー」シリーズ4部作など、アイルムの過去作品の音源も多く収録されている。本作はゲーム界に「FM音源」という「新しい楽器」がもたらされた時期、その前後のGMの歩みを見ることが出来る。

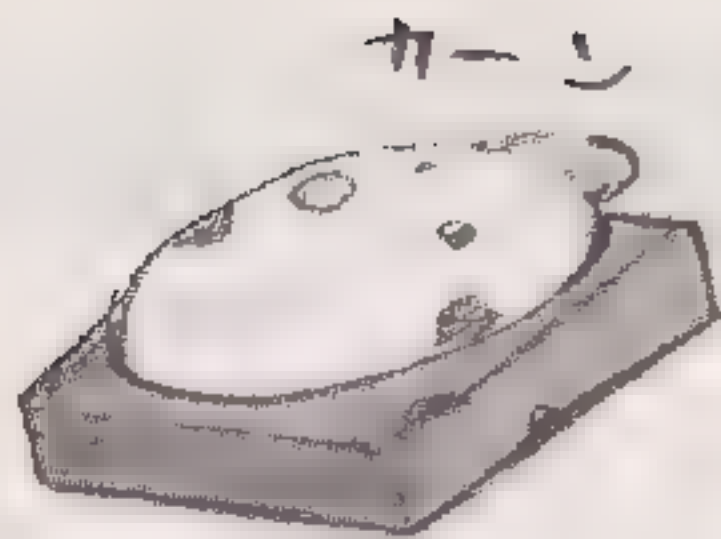
昔はゲームタイトルあたりの曲数が少なく、短い曲が多かったために、本作のようなオムニバス形式のGMアルバムが多く発売されていた。その結果、ムーンハット「ロール」目当てで入手した者(筆者)が「RTタイプって結構イイ音だな、今度はやってみようかな」と考え、未知のゲームに触れるきっかけをアルバムから得たりしたものである。

現在のGMアルバムは「1タイトルで1枚以上」が主流で、こうした楽しみがなく、残念である。

G-trance(ジートランス/覇帝)：「そういえばビスコ社のGMって少ないよね。」  
「婆沙羅」のサントラ出ないの？  
思う最近。そしてなんと、拙者自身が取材されてしまいました。  
焼博！ <http://allabout.co.jp/game/gamemusic/>

(※1)ファルコムレーベル：<http://www.falcom.co.jp/cd/index.html> (※2)コナミBitAudio：<http://www.konami-music.com/audio/>  
(※3)コナミRADIOSTATION：<http://www.konami.co.jp/am/AM/radio/index.html>  
(※4)ヒットメーカー・HIPS：<http://www.hitmaker.co.jp/top/shop/home.html>





「変態なのか」と。  
ミカを最初見た時デザイナーに  
対して思ったことである。  
同時にコンマ1秒で  
キャラに惚れた自分にも思った。  
「変態なのか」と。  
ああフェティシズム……。

確信犯的なビザールの匂い。  
そしてこの馬鹿さ加減。  
フリル付きハートマーク付き衣装。  
自分の心はボンバーです。  
ボンバーっ!

ゲームのキャラクターデザインで  
重要なのは、当たり前ですが  
「世界観や状況を伝達できること」

ハイエンドな物が制作できる  
時代になったけれど、ドットを  
打つことでの表現に関しては  
少なからずプレイヤーに  
「情報を補完」して貰うことも  
考えないといけないと思う。

表情を表現するのが困難な  
記号としてのゲームキャラの場合、  
マスクマンと云う設定は  
実に巧妙で有効ではないか、と。

file 2  
Rainbow  
Mika

File 3  
Street  
Fighter  
Zero 3

布一枚の下顔だちや表情を  
プレイヤーが補完した時  
それは  
描き込まれた情報を凌駕する。  
ましてマスクに留まらず  
他の布の下を想像させちゃうと  
どうなのよ! そこの君!  
あと俺!

あと理想の男性はザンギエフですのでプレイヤー諸君はレッツパンプアップ。

斎藤智晴 (さいとう・ともはる): 夜行性イラストレーター。参加作品に『カルドセプト』『美食戦隊蓋飯野郎』他多数。  
参加していない作品に『ゼルダの伝説』『テトリス』他多数。 <http://www.ocv.ne.jp/ta-saito/>



## ゲーム会社に入らなかつたら 麻雀のプロになりたかつた



コナミ・コンピュータエンタ  
テインメント東京(KCET)

高塚新吾

リアル路線でありながらも、ゲーム  
ながらの爽快感も併せ持つ『ウイニ  
ングイレブン』。その絶妙なバラン  
スを生み出した、高塚新吾氏にお話  
を伺った。

**スポーツそのものも  
スポーツゲームも好き**

——ゲームに因んで、まずは高塚  
さんのスポーツ経験などを

高塚…学生時代には硬式テニス部  
でした。テニスはかなり好きです。

——それだと、テニスゲームを作  
ろうとは思いませんでした？

高塚…いえ、元々スポーツゲーム  
を作ろうと望んでコナミに入社し  
たわけでもないのです。プレイする  
分には大好きでしたねえ。ナムコ  
の野球&サッカーゲームが好きで  
した。『ファミスタ』は対戦がメ  
インでしたが、友達と二人でたま  
に何試合かやって。ゲーム好きの  
友達か結構いたから、色んな人達  
と飽きもせず

ノックアウト出身たそうです  
ね。その道を志された動機は？

高塚…高校時代、ファミコンのゲ  
ームが好きでした。と言っても自  
分ではあまりソフトも買わず、友  
達ん家で彼のプレイを観ているば  
かりでしたけど。そのうち、友達  
のパソコンにも興味が向いたの  
で、高校三年の頃に購入しました。

当初はゲームをやるために買った  
んですが、やがて自分でプログラ  
ムを組んでゲームを作るようにな  
ったんですよ。

——「遊びたい」より「作りたい」  
という気持ちが強かった？

高塚…やるのも面白いんですが、  
作ったものを人にやらせる方がよ  
り面白いかなと。それで、高校時  
代に独学で勉強しました。

——コナミへのご入社時期は、い  
つごろなんでしょう？

高塚…'91年にバイトとしてコナミ  
に入ったんですよ。ちょうど欧州  
NES版のサッカーゲームの開発  
中だったので、その仕事を手伝っ  
ていました。今思えば、それも  
『ウイニングイレブン』の仕事とは  
充分に関わりがあるでしょうね。

で、その後PCEの開発に回って、  
『グラディウスII』の開発（AC  
版の移植）に参加しまして、画面  
の氷の挙動や、最終面のクラブの  
動きを移植しました

それが終わった後でPCE版『ド  
ラキュラX』の敵キャラ全部の配  
置とプログラミングを手がけまし  
た。かなり難易度を高めに設定し





たら、上役に怒られましたね。完  
成品の難易度は、開発時よりもは  
るかに易しくなっていました。

うんと難しい方が、いいと思  
われていた？

高塚…ええ、（自身がプレイヤー  
として）かなりマニアックだった  
もんで、うっかりそうしちゃった  
のかなあ。で、『ドラキュラX』  
の開発が終わってからしばらく  
は、企画が立ちあがっては潰れる  
という不毛な時代が続きました。  
ある時、東京支社（現KCE）

に在籍していた北上（一三。現C  
S事業本部長）から「『ウイニン  
グイレブン』の開発に行け（参加  
しろ）」と言われたんですよ。ど  
うも私が以前、NES版のサッカ  
ーゲームを作っていたことを知っ  
ていたので、声をかけてきたみた  
いです。そうしてかれこれ五年、  
『ウイニング』シリーズを作りつ  
づけています。同じプロジェクト  
にこれほど長く関わっている例  
は、社内でも希でしょうね。周り  
の同僚からは「まだサッカーゲー  
ム」にいるのか？」なん  
て言われますよ（笑）。

ちなみに、実際のサ  
カーは好きでしたか？

高塚…以前は大して興味あ  
りませんでした。Jリーグ  
開幕の時も、ちらっとテレ  
ビを横目に観たくらい。今  
でも熱狂的なファンではな  
いんです。僕のサッカーの知  
識が深くないことを、ユー  
ザーさんも気づいておられ  
るようで。「高塚が開発リ  
ーダーをやっている限り、こ  
のゲームはこれ以上面白く

ならない」などとケチつけられた  
りしますね（笑）。  
でもお仕事柄、嫌でも知識は  
増えますよね？  
高塚…僕のサッカーの見方は、J  
リーグ史とシンクロして深まった  
と思います。'98年のワールドカッ  
プ予選のときは、Jリーグ開幕当  
初よりもファンが成熟していまし  
たよね。それにともなって私の知  
識も増えていて、ゲーム内容にう  
まく反映できたかなと思います。  
5年間を経て、作り方が変わ  
ってきたという実感は？



高塚…特に戦術が変化に富むよう  
になりましたね。例えば最新版  
『5』では、スルーパスボタンを  
押しても以前のバージョンほどパ  
スは通りません。僕が開発に入っ  
たころのサッカーゲームといえ  
ば、ショートパスボタンが標準で  
付いていました。だけど、選手の  
いる位置ぴったりではなく、その  
少し先にショートパスを出せるゲ  
ームは一本もなかったんですよ。  
これは、攻撃に連続性を持たせる  
ためのアイディアとして、当時の  
ディレクターに提案したもののなん  
です。  
いいと思ったアイディアが、  
認められたんですね。  
高塚…『97』のスルーパスボタン  
は、ボタンの連打で出るようにな  
っていました。これは自分でキャ  
ラを制御できるという点で、最新  
版よりも現実のサッカーを再現し  
ていましたね。「そこが面白い」  
と言ってくれるユーザーもいた。  
でも多くの人は「操作性が悪い」  
と言う。それで『3』からは、操  
作方法を変えて簡単にしたんで  
す。昔からのファンには不評でし



たよ。「誰がプレイしても、試合運びが変わらないじゃないか！」と。

——でも結局は、多くのニーズに従ってシステムを改訂したと？

高塚…ええ。ゲームでも現実のサッカーの難しさはある程度は感じたい。テレビでサッカーの試合を観ていて「ああ、あんな動きするんじゃないよ」と思えるところを、ゲームで直してみたい気持ちも、ユーザーにはあると思うんですよ。その要求には応えるように作っています。

——「オレならこう動くな」といった思いを投入できるゲームが理想的ってことですか？

高塚…ただし局面ではサッカーのシビアさを、きりりと出したいですね。

——通好みの評価はしばしば、多数のニーズを見えなくするものなんでしょうね。

高塚…そうですね。

## スポーツゲームはインチキでは通用しない！

——ところで、他のスポーツゲー



「ミスタ」のほうに馴染みやすいと言う人もいます。何が違うんでしょうね？

高塚…うーん……、サクサクっと操作が手早く出来るところかなあ。

——細かい戦術コントロールで取り扱うのは、煩わしいとか？

高塚…『ファミスタ』って操作は単純なのに、発生する結果は多様ですよ。しかもその結果にも成否に関わらず納得がいくんですよ。あの絶妙なバランスは、今でも多くのスポーツゲームがお手本にしているでしょうね。

——プレイヤーの納得のいく結果が出力できる「機能」こそが重要だと。

高塚…ええ。でもそれを満たすためには、中はきちっと作りこまなくてはならない。

——昔と違って、今のSPTは中

身がインチキじゃ通用しないでしょうね。二人麻雀ゲームの思考ルーチンみたいなのはダメだと。

高塚…ああそうそう、学生時代は麻雀も好きでしたよ。結構凝り性なもんで、ゲーム会社に入らなかつたら麻雀のプロになっていたかもしれないません（笑）。プールバーもよく行きました。何でも手をつけていましたね。

——お話を伺っていると、ずいぶん多趣味のようで……。

高塚…それなりに何でもやりますね。それでいて、ハマるとアマチュアレベルではちょっと満足が行かなくなるんです。そういうところが、ゲーム開発に活きているかな、と思います。

## 今後の『ウイニングイレブン』

——今後『ウイニング』シリーズはどう発展していくんでしょうか？

高塚…サッカーなどのスポーツ物は他の（参照材料のない、いわゆる「ゲームらしい」）ゲームと違って（現実のサッカーという）お





高塚新吾（たかつか・しんご）

1991年コナミ入社。

制作1部ディレクター。主な代表作に『ウィニングイレブン3』『ウィニングイレブン4』

手本がありますので、いかにそのお手本に近づけるか。百年経ってもお手本と同じものにはならないと思いますので、いかに優先度の高いことを実現していくかでしょう。

——サッカーのある一要素を切り出して、その面白さを表現していくと

高塚…そうですね。そういうのを増やしていく。簡単でもあるんですけど、本物と同じようにしなくちゃいけないという点では難しい。実際の選手と違う動きを表現

してしまうと怒られてしまうんです。たとえば『デビルメイクライ』のキャラのような（現実離れした）ジャンプを、サッカーゲームで表現することは出来ない。

——サッカーゲームが現実離れする、ユーザーには受けられない？

高塚…少なくとも、私の作っているものはリアル路線のサッカーですからね。

——すると、S.D.的な舞台設定なんかじゃ、ダメなんですね？

高塚…いや！ 全然そんなものを作る気はないです（笑）。

## 作品介绍

### ワールドサッカーウィニングイレブン5

機種 PS2 価格 4,980円

発売日 2001年3月15日

本作はプロフェッショナルなチームを1人で1試合をおこなうマッチモード、16ヶ国を選んで総当たり戦をおこなうリーグモード、32ヶ国（8グループ）の総当たり戦を経て16チームで決勝トーナメントをおこなうカップモードをはじめとして、4つのゲームモードを遊ぶことができる。フォーメーションや試合中の作戦を細かく設定することができ、ゲームとしてのサッカーに、純粋に興じることができる。



——操作周りはどうされますか？

高塚…使用するボタンの多さをどうするかは課題ですね。ボタンを減らすと成り立たない操作があるんで、なかなかうまくはいきません。

——それなら、デバイスそのものを革新してしまうとか。

高塚…サッカー専用コントローラがあればとは思いますが、今のところは与えられた条件の中で作るしかありません。PSのアナログコントローラは動きを拾うのには適しているんですが、ポイン

トを押さえる操作には向いてないし。

——その他、何か面白いご構想などがあれば

高塚…今後は、ミッションモード付のチュートリアルなんかも徐々に組み込んでいくつもりです。ひとまず10月25日発売の『ウィニングイレブン5』では操作は出来ませんが、プレビュー画面付きのチュートリアルはつきます。この部分を作りこんで、将来はマスターリーグモードと並ぶセールスポイントにするつもりです。

矢本広（やもと・ひろ）…サッカーゲーム関連のお話を伺うのは、『バーチャストライカー』の三船さんについて二度目でした。同ジャンルでも作る人によって目の付け所は違うんだなと実感。

の三船さ



# 『グランツーリスモ3A-spec』 開発者特別インタビュー

前号ソフト批評『グランツーリスモ3 A-spec』（以下「GT3」）に続いて、『GT3』生みの親である山内一典氏へ直撃インタビューを敢行した。

## ゲームソフト批評

語るべき何か、評価すべき何か、そんな意義と価値を持つゲームを批評する。本誌の礎とも言えるべきコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか

### 『GT3』開発の意図は？

GTシリーズのコンセプトは「計算によって、どこまでエンターテインメントできるか？」につきます

吉村（以下、吉）…2 から「3」に移るときに、どんなことをやろうとしましたか？

山内（以下、山）…ただシステムがあって、ユーザーがそこに関わることで楽しむ。今考えると無謀なんです。が「1」では息も絶え絶えに動いているのが「2」では量の拡大、質の向上を試みたけれど、ものすごい辛かったです。

PS2が出てきたときに、単純に計算できるパワーが2ケタぐらいあがって、ようやくGTコンセプトってものを、等身大で実現できる最大のハードになったな、って印象があった。『GT2000』は、単純に

PS2のおいしいところを手っ取り早くユーザーに見せたいとスタートしました。ところが欲張った結果

「GT3」になったんです。継続的に行っている開発上の目標を達成するペースと、それがタイトルとして発表されるタイミングというのは必ずしも一致しないので「敵車と競う際のリアリティ」といった部分はまだまだこれから課題です。そんな中で今回、実現しえたものは「ドライフファイルの向上」。端的に言えばそれだけなんです。もちろん、グラフィックスクオリティに関してはPS2の限界に近づけて重箱の隅をつつくようにやりましたけど、究極的に目指していたのはクルマとドライバーが対話しながら走っている瞬間のカタルシスっていうか、楽しさをどこまで引っ張り上げられるか……

「GT3」は、そういうタイトルでしたね。  
瓜生（以下、瓜）…GTフォースの

対応に関しては？

山…従来のステアリング型コントローラ（など）には「1」の頃から興味が無かったんです。マーカーットの要請で対応はしましたが、それがベストだとは全然思っていなくてむしろ、パッドでの操作性を最大化するほうが正しいと思っていました。パッドからのデジタルな入力をインテリジェントに解釈して、最適な操作にするというアプローチですね。

右か左かっていう情報だけを得て、最適なステアリング操舵速度とステアリング操舵角度を決定して、ユーザーの意思に反しないように動かす方が、作っていてよっぽど楽しかったんです。それで、ロジテックに話したらフォースフィードバックのステアリングが相当安く作れるというので飛びついたんです。

吉…アナログのコントローラーが出たときに「うわあ、コレ最高だね。」



って思っていたら、周りではあまりアナログでやっている人いなかったんですね。

山：絵と音しかなかった情報に加えて振動が入ってきて、デュアルショックの振動に関しては僕らも大喜びでやっていましたけれど、アナログ値をユーザーに開放して操作させるってのは、実はあまりにも無謀だったんです。きちんと設定して操作できている人は、実はほとんどいなくて『1, 2』でも相当補正をかけています。すごく（少し）曲がりたいか、右（左）に行きたいかぐらしか参考にはしていなくて、実際に測定したアナログ値を信用してしまつと、ほとんど運転できません。（笑）

吉：GTフォースで遊んでいる人は、多いほうですか？

山：GTフォースの売れ行きは15万台を超えていて、僕らの予想を上回る装着率です。今でも品薄状況が続

いているというのも珍しいですね。

## ターゲット層はどこを意識したか

「GT」シリーズがここまで売れたこと自体が、僕らの意図に反しています（笑）。今でも、レースゲームのメインスタリウムだとは考えていませんね。

瓜：ユーザーターゲットについては、具体的にどんなことを考えられましたか？

山：『1』のときは無心だったんです。ある種ニッチのタイトルであればいいと考えていて、本当に「好きにできた」ところがありました。でも『3』

になると相当な数の（ハードなユーザーから、はじめて「GT」シリーズを遊ぶような）ユーザーが買われることが解りきつてたんです。すごく悩みました。ものすごく悩んだ結果として、ひとつは「GT」のスピリット……少なくともクルマの動きに関して「リアルであること」は譲れません。そのかわり、既存の車についているお助けデバイスは、きちんと入れましょう、というアプローチは

しましたね。結果的に、すべてのユーザーが満足したかは解らないんですが、アクティブスタビリティ・マネージメントを、相当真面目な（自動車メーカーがやっているような）レベルで入れたっていうのも、ある種「GT」のコンセプトをブラさずにかつ、初心者にとって対処するかの苦肉の策ですね。

スピンさせないためには、曲がらなくなる。半年以上かけた結果なんですけど、結論からいうとスタビリティコントロールってのは、ロクなモンじゃないんですね。（笑）

吉：貰ったときのクルマのセッティングがよくなっているのは、意図的なんですか？

山：まったくその意図は無いんですけど、単純に僕らの進化なんですよ。挙動そのものの進化もありますが、セッティングの問題ではなくてモデルカー自体が乗りにくかったんだと思うんですよ。調整して乗りやすくするという作業が必要で、今までの流れで感じたのは「クルマってのはやっぱりよくできているな」って思っ……再現性がより完全に

なればなるほど、乗りやすくなっていくのが今回わかったんですよ。そういう意味では「GT」の中にもある種「乗りやすくなるために嘘をつく」要素というのは『1』の頃から一貫してあるんですが「GT3」は、ほとんど嘘がなくなっていると言っているぐらいに少ないですね。

たとえば、『1』の頃に出てきたタイヤが現実存在していたら、グリップ力でいうと「夢のようなタイヤ」なんです。それが「GT3」では「実在するいいタイヤ」と言っても差し支えないぐらいで、そこまでタイヤのグリップを落とすとしていってもきちんと乗れるってことは、より「GT3」が本物の車に近づいたからだと思うんです。

吉：納得いかなかったのはライセンスシステムで、俺のクルマを試験場に持ってこさせろ！ と思っていました。（笑）

山：……よくわかります（笑）。ライセンスに関して、ブロンズは易しめに（あるところで完全に行き詰まることは避けた）、シルバー・ゴールドに関しては「GT」をやり続けて



いる人でも楽しめるような、って考えたつもりではあるんですが……作っていて頭がおかしくなりそうでした。何度も初心に返ったり我に返ったり、そういうことをしながら「ああ、危ない危ない」なんて言っているんですが、それでも出してみると「ああ、難しくすぎたかな……」って。今のセッティング項目でも「常軌を逸している」と言う人は少なくないので、複雑にすることに関して、それをどうやって「教育するか?」といったことも含めて検討していくのが、今後の課題ですね。

## GTは、楽器?

いい音を出すためには練習が必要、っていうところは楽器と変わらないですね。

吉:馬力制限などのレギュレーションを無くしたのは何故ですか?

山:『2』の時はプレイヤーへの規定馬力よりもCPUの設定馬力の方がずいぶん少なくしていたんです。ゲームバランスを考慮に入れた構成にしていたんですが、ユーザーから「敵車の方が速い!」という声がたくさ

んあったんです。巧い人なら敵車の方が馬力があっても勝てるんですが、ユーザーによっては敵車より強い車を持ち込んでも勝てない可能性が高いんですよ。ルールとして馬力制限をしてしまうと、勝てない人が本当に勝てなくなってしまう。そこが無ければ1日30分でもこつこつ遊んで徐々に巧くなっていく考え方ですね。GTを楽器にたとえると、慣れていなくてもある程度の音は出るように調整してあるので、それを励みにキレイな音を出せるように練習して欲しいなんて考えています。「GT」って、ユーザーの話を聞くと小さいコミュニティで独自のレギュレーションを作って、いろんな遊び方をされていきますよね。それは願ったり叶ったりの状況で……。

今回、今まであった中古車という概念はなくなりました。ひとつは実際の中古車価格を反映していたのですが、R32(スカイライン)GT-Rのようなすごい車が100万円で買える時代がやってきて、あれを最初に100万円で買われてしまうとその場でゲームが終わってしまうんです。それは嫌だな、って。

もうひとつは80年代後半からの日本の名車……FC(RX-7)やR32を「また新車で乗りたい」って夢を実現できたという2つの理由で、全部を新車扱いにしました。かといって中古車という概念がなくなったわけでは無くて、買って乗ること自体が「中古車になる過程」なんです。百戦錬磨の愛車だけど、そろそろ……って感覚は一般の車でもありますよね?そこを逆に表現したいと思っています。オイル交換や慣らし運転も、カーライフの一部だという確信があったので、そこは入れようと思いました。コレクターマシンとして、同じ車種をもう一台買うとか、古くなったら買い換えるといった感覚が再現できたらいいな、とも考えましたね。

それでも常に、相反するユーザー層(マニアとライトユーザー)に対するアプローチのジレンマですね。プレイをはじめてからのバランスの取り方、一瞬見ただけで「遊びたい!」と思わせるだけの説得力、ここは相手ががんばりましたね

## 今後の『GT3』シリーズ

ハードディスクやネットワーク普及の状況次第ですが、技術的にはいつでも可能なんです

吉:車種を増やすのには、割とスムーズにやれましたか?

山:シリーズを重ねるにつれて、自動車メーカーが協力してくれてずいぶん楽しくなりましたね。今回は時間の制約で車種を多く入れられませんでした。次は相当古いクルマから新しいものまで……温故知新で行きますよ

瓜:アペンドディスクによる車種やコースなどの追加は考えていますか?

山:それこそ、やろうと思えば車1台ずつバラ売りだってできるんです。コースだって、最後まで入れるか消すかでモメた場所もあったんですよ。(笑)

瓜:『GT』に架空のフォーミュラカーが登場したのは何故でしょう





山内一典(やまうち かずのり)

(株)ポリフォニー・デジタル、プレジデント、兼取締役  
『GT』シリーズの『GT2』、『GT3』を手がけ、GT  
プロデューサーを務めている (写真: 遠藤勝)

か? また、ライセンスの問題で実名が出せないのであれば、ライセンスの取りやすそうなF3やFJのマシンを採用するといった方法などは検討されましたか?

山内: これはヨーロッパでも聞かれていますね。大きな意味は無かったです。開発版には「1」のときから入っていたんですが、「2」までは表現しきれないから入れていなかったんです。「GT3」になったときに、色々できるのでから入れてみようよ、というぐらいの軽い気持ちだったんです。

ユーザーとして純粋にフォーミュラカーを「GT」で走らせたい夢を持っているひとは多いと思います。実車の取材ができないなど、時間的なタイミングが合わなかったんですが、実はトヨタのF1を入れるという話はギリギリまであったんです。

瓜: 「フォーミュラカーの出現」が、ひとつの手近なゴールラインになっている現状にはどう思っていますか?

山内: もともと「GT」は「ここで終わり」というラインを明確にしてい

ないゲームなんです。「ひとつの目標として」フォーミュラを目指すユーザーがいても悪いことではないと思います。「ゲーム攻略」は意図していることではないんですが、あ、遊び方に

は幅があっていると思っていますので否定はしません。

## 『GT3』開発の意図は?

現時点でやれることは全部やった」という爽快感があって、今までの中で一番納得して送り出した「タイトル」ですね。

瓜: 最後に、開発者としての「GT3」に対する自己評価は?

山内: あれこれと不満はあれど、PS2で表現できることに限っては、少なくともベストを尽くしたと感じています。PS2ではまだまだ足りないんです。PS2でやっている限りは劇的な進化が期待できないぐらいに突き詰めています。次回作は(ネットワーク対応などで)遊び方そのものを変えたいと思っています。

「GT入門編」は作ってみたいですね。初心者向けと超ベテラン向けに分かれているのが現状ですが「GT3」で一番多い意見は「難しすぎる」なんです。基本をきっちり教えてくれるソフトって、次のステップに進むにはすごく役に立つと思うんで

す。レースに出るような人の特殊な知識ではなくて、「ユーザーがプレッシャーを感じないで」楽しめるような、小粒な「GT」を作ってみたいと思っています。本当の意味でのレーシングスクールは、社会的にも意味があると思うんです。「クルマは軽くないと止まらない」とか、クルマを乗る人間みんなに知ってもらいたいことが多いと思うんです。ある意味、「GT」でレーシングドライビングのイロハを学んだ子供達が、本物のモータースポーツで活躍する時代が近いかな、という確信をもっています。

「GT」を元にして「カースタント」みたいなことって、今のシステムで十分できるんですよ。ゲーム的な要素を入れたカーシミュレーターも面白いですね。芸術点で評価して(笑)。ゲームとしての本質は何かって、どこまで「システムを使って多様な物語を作るか」なんですよね。

「GT」ってカラオケみたいな物ですよ。ユーザーごとにストーリーリーがある、「システムエンターテイメント的」な位置付けで作ってみたいですよ、ね。

ハーパー: 資料フリー編集者&ライター。レースゲームとフライトシミュをこよなく愛す。レース経験アリ(ただし、草レース)。コントローラ・マニアなので、押し入れに6個のハンドルと3個のジョイスティックがある。



ジャンル：RPG／メーカー：／ジャンル  
機種：PS2／価格：6,800円／  
発売日：2001年6月28日

多根清史(BIG BURN) レイ時間：40時間

## 「ある作品」の正統続編

かつて『クーデルカ』という本  
のRPGがあった。いわゆる「怪物」と呼ばれる類の作品だが、それだけではどうにも割り切れない。何かがある。上っ面だけをなぞれば、デコボコだらけのザラリとした感触だ。CGムービーの息を呑むほどの美麗さに対して、ゲーム本編のキャラクターは泥人形のような造形。すでに配られた販促CDでデモムービーを見ていた人は、実際に動く発売バージョンを見て、あまりのギャップに呻くほかなかった。そして『バイオハザード』タイプの、室内の探索

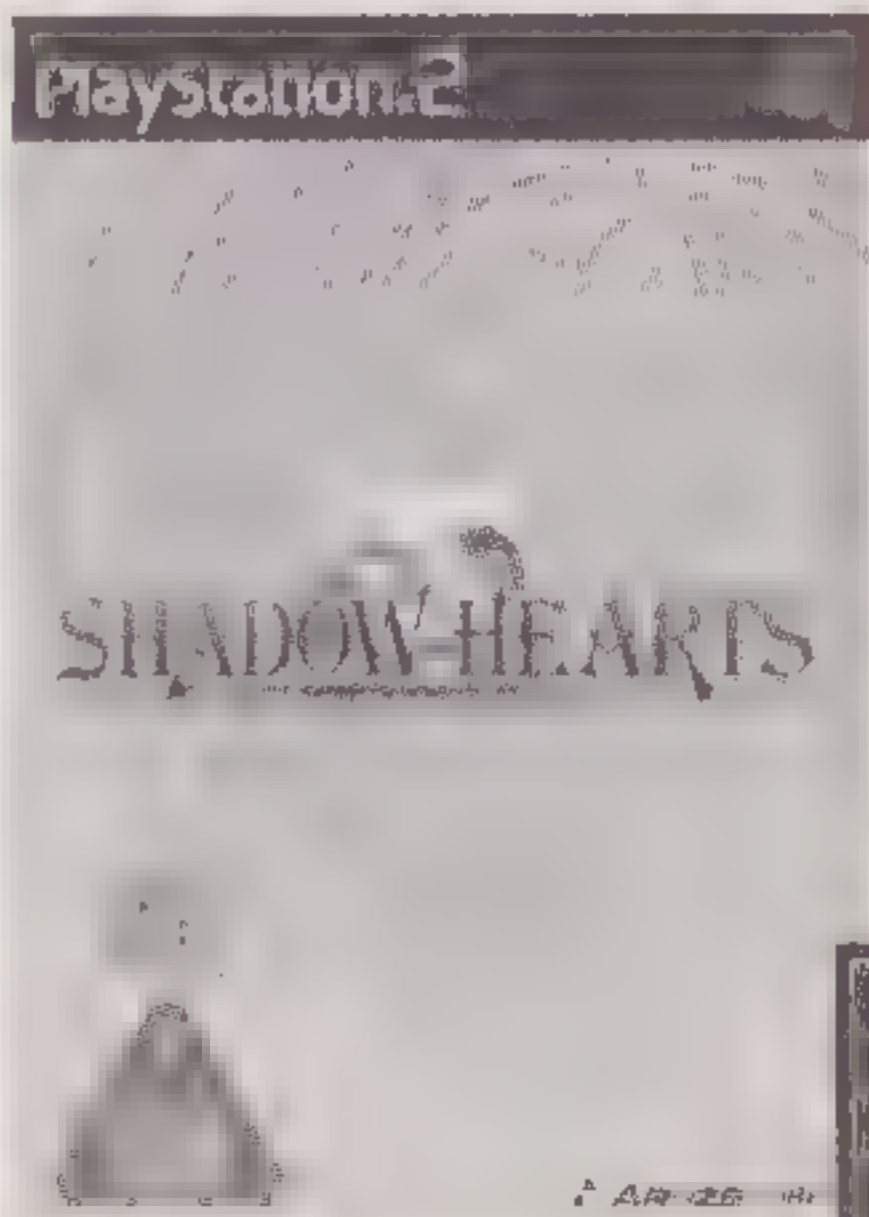
# 前作の無念を晴らすことは果たしてできたのだろうか……

注目すべき「ジャッジメント・リング」。  
他の粗から目を逸らす為の材料でしかなかったのか？それとも……

が主となるストーリー展開なのに、背景画にある家具や床などは、表面テクスチャから配置にいたるまで雑さわまった出来で、一体どこが出口でどこから入ってきたのかも判別不可能。しかも移動した先の部屋では、方向レバーを入れっぱなしだと、さっさと部屋に逆戻り、といった無神経さ。とにかく、開発スタッフたちは技術力の不足以前に、3DのRPGを見たことも触ったこともないんじゃないか、と疑わしくなるレベルの覚束なさだったのだ。

ウールス地方にある、過去に古代の秘法が行われて廃墟と化した「ネメトン修道院」を舞台に起こる、夜限りの光と闇の戦い。知らないながら、ケルト神話やウールズの民話をこく、自然に取り入れ、かつ実在した旧世紀の「魔術師ロシヤー・ヘーワンを引き出しに」すえて、人間の暗黒面と希望とを説教臭なく描き切ったシナリオは、そのまゝ小説化にも耐えるほどの鮮やかな語り口だ。

つまり、ムービーで語られるコク深いエピソードの間に、邪魔な移動・戦闘シーンが割って入ってるといった趣だったわけだ。この「見不可解なアンバランスさ」は、実は謎でもなんでもない。シナリオやCGムービーは、作者が持つセンスが、よぶんな雑音が混じらずに反映される「職人芸」に近い。マッパな戦闘シーンのモンスタースなどは、多人数でデータを大量生産しないと話にならない。「集団戦」だからだ。すなわち、ゲームの志の高さが、開発組織の足腰の弱さに負けてしまっていた。いっそ、取るに足らない作品なら、苦労してクリアなんかしなかった、ブライニングの多くが「金返せ」でなくて「もっといい続編を作ってくれ！」だった、悔しすぎる怪物。それが『クーデルカ』だったのだ。



73  
Point





問題の「シャンジメント・リング」。プレイヤー自らを、ゲームに参加させる要素だ。

## ジャッジメント・リングに 伺える巧妙なバランス感覚

中国大陆を横断して満州に向かう特別列車の中で、あふれる魔力で旧日本軍の兵士たちを蹴散らす

とごとくを晴らした「正統統編」である。これは、実は重大なネタバレだが、本作の長所は、ほとんどが「前作」の弱点に対する解答と言え、両者のつながりは、単なる物語の上での連続ではない。より批評の拠って立つところをクリアにするために、多少作り手側の意図に反していたとしても、どうか目をつぶって頂きたい

シルクハットの英国紳士。スター直後、わずか数十秒のムービーで、ゲームの背景を余すところなく伝える絶妙のツカミだ

そして中国五千年の法術と、西洋魔術との真つ向対決。その背後で、上海の支配をもくろむ特務部隊の影がチラ付く。冒頭では一戦前の中国と日本軍」という微妙な素材を選びながら、テーマの重さによりめかずに、あくまでエンターテイメント的にてきぱき処理する話運びは並ではない

だが、前作でもストーリー面では不安がなかった。やはり、大いに気になるのが戦闘シーンだ。シャンジメント・リング」と称される新システムは、円盤「リング」の内側をルーレットのように針が回り、設定された「ヒットエリア」に重なったところでタイミンが良くなるホタンを押すと、攻撃や魔法が成功するというもの。要は、ハチスロの「目押し」である

その画面写真だけでは、かなり面倒な印象を与えていたが、実際にやってみると、これは、身を乗り出させるための、ほどよい面倒

さ」といった感じだ。前作を含むほとんどのRPGでは、プレイヤーは選手にサインを送る監督であるのに対して、こちらは選手本人という違いがある。さし加減によつては、いくらでも難しくできるシステムとか、寝転がっていた姿勢から起き上がる、ぐらいの気合しか必要ではない

このやり方が巧妙なところは、一つは大した技術が使われていない、アイテアの産物であること。そしてもう一つは、これを全面に押し出すことで、プレイヤーの目を、作品の重大な弱点から逸らさせていることだ。確かに3Dマップは見やすくなり、モンスターの造形も「タコとイカの区別が付く」程度には良くなったが、今どきの水準では、決して高いレベルではない。むしろテクスチャの張替えやマップの使い回しの多用など、相変わらずのマンパワーの不足がありありと分かる。ということ、たとえば批判であれ、CGの貧弱さよりもシャンジメント・リングに不先が向けられるのは、スタッフが目指した通りの結果に過ぎない

ハズだ。

そして、CGムービーも前作の「息を呑むリアルさ」から「よく出来た人形劇」ぐらいにクオリティが下がっているが、これも同様に、本編CGとの貧弱さを口立たせないための「故意の」配慮だろう。これが悪しき妥協、と言っているのではない。どれほど素晴らしいムービーであれ、本編を「貶める」ものが良いわけがないのだ。前作での不足を補い、突出を削り、セーブポイントやアイテム店など、技術力に関係なく提供できるサービスは一切惜しまなかったバランス感覚を、高く評価したい。大豪邸ではないが、手作り感覚にあふれたログハウスの風情がある作品だ。

### PROFILE

#### 多根清史(BIG☆BURN)

こういうベタなゴシックホラー好きのゲームライター。SAN(「気」)値があって、「ティンダロスの狼犬」を出す辺りか最近！ボードゲーム『クトゥルフの呼び声』が、ネタなんですか、よく「発狂」したなあ。

### 関連作品

#### クーデルカ(RPG)

メーカー：サクノス/機種：PS/  
価格：6,800円/発売日：'99年12月15日

『シャドウハーツ』の前作にあたる作品で、19世紀末のイギリスが舞台となっている。3人パーティを組んで修道院を探索していく。詳細は本文を参照のこと。



ジャンル:SPG/メーカー:ソニー・コンピュータ  
エンターテインメント/機種:PS2/価格:4980円/  
発売日:2001年7月26日

松田剛 プレイ時間:45時間

# シリーズ3作目として成熟してきたゲームシステム

外見の進化は解りづらいがシンプルであるが故に、タイトルの通り安心して遊べるスポーツゲームの快作。

## ゴルフをゲーム化することのメリットとは

『みんなのGOLF3』(以下、『みんなGOLF3』)は発売以来、好調な売り上げを続けているようだ。もともと『みんなGOLF』シリーズは前作『2』までの時点で「誰でも簡単に楽しめる」ゲームとしての評価を高め、広いユーザー層の獲得に成功している。そのホピュラーなシリーズ最新作となればユーザー側は安心して購入に踏み切れるわけで、『みんなGOLF3』の成功は半ば約束されていたも同然だっただろう。

また、そもそも現実のゴルフは道具を揃えるにもプレーするにも

高いお金がかかるもので、決して敷居の低いスポーツとは言えない。ゴルフに興味があっても、実際のラウンド経験がない人は私を含めて大勢いるはずで、接待ゴルフなどに縁がない若年層はとくに顕著だろう。「少ない打数でカップに入れる」という原則さえ知っていればルールの半分以上は理解したようなものだし(一いすぎか?)、タイガー・ウッズや丸山茂樹といったメディアへの露出も高いスター選手を抱えるメジャーなスポーツにしては、ゴルフほど実際の経験をもたない人が多いものも珍しいのではないか。

実はこの経験のなさはゴルフゲームにとって大きなアドバンテー

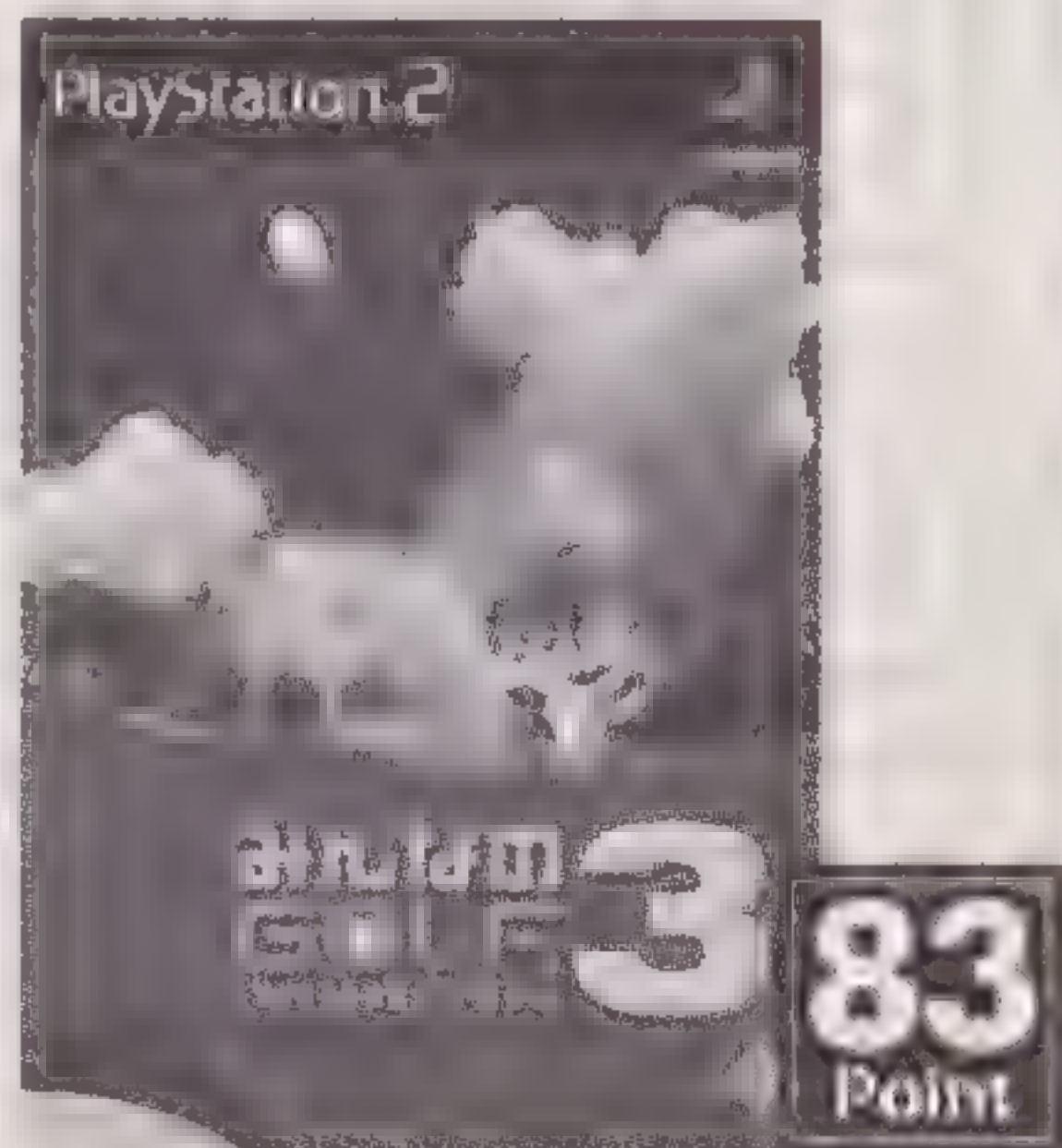
ジになる。実際にやったことがない以上、経験則として本物とゲームのおもしろさを比較することもできないからた。それゆえ「本物のおもしろさにはかなわない」と言われがちなスポーツゲームの中でゴルフゲームの性格は明らかにほかと異なる一面をもっている。「せめてゲームでプレイしてみたい」という需要は野球やサッカーといったほかのメジャーなスポーツにはなかなか生まれないもの。未経験のメジャースポーツであるゴルフがモチーフだからこそ、スポーツゲームの泣き所を回避できる可能性があるのだ。

こうして考えると、ゴルフゲー

## 今なお愛されるシンプルなゲーム性

い。ゴルフ未経験者に対して、いかに本来のおもしろさを提示できるかというところになるわけだ。ちよつと大袈裟かもしれないが、そういった一面を持ち合わせたスポーツゲームであることは事実だろう。このことから複雑化されたシステムより、できるだけシンプルにゴルフの要素を伝えられるものが望ましく、多数のライトユーザーを対象にしたと思われる『みんなGOLF3』も、基本的にはシンプルでとっつきやすいゲーム性につくられていることに気付く

シンプルなゲーム性ではあるも







システムこそ変化がないが、シリーズを重ねるごとにクオリティ、遊びやすさ、爽快感が進歩している。

の、実際のところ『みんなGOLF 3』の完成度は素晴らしい。ゴルフゲームのスタンダードになっているインターフェイス（FC時代の任天堂『ゴルフ』から進歩していないようだが、この出色のシステムを超えるものは容易に想像できない）は馴染みやすいうえに、本作ではより現実のゴルフに近づこうとするシステムが採用されている。バンカーやラフからのトラブルショットがそれで、フェアウェイからのショットと違いパワーゲージそのものが短くなってしまふというものだ。『2』まではインパクトゾーンが狭くなるだけだ

ったが、それに加えてパワーゲージが短くなるとタイミングの取り方が格段に難しくなる。お馴染みのショットシステムだからこそ、ユーザーの慣れを逆手にとった違和感をトラブルショットの難しさに反映できたのだ。結果としてバンカーやラフに入れないように打つという大前提が明確化され、現実的なスコアメイクが要求される。まさにゴルフのリアルティを表現できたシステムと言えるだろう。

ほかで気になったもので、「スーパージャストインパクト」と呼ばれるシステムがある。ショットにはつきものの誤差を消せるようになるのだが、アナログボタンを押す力がある一定でないと発生しないので使いこなすには偶然に頼るところが大きい。アナログコントローラの特性を活かせば技術とメンタルを判定する新たなシステムになりそうなのだが、そこまですビアにすると『みんなGOLF』が「みんな」のものでなくなってしまう。偶然の産物に抑えることで、シンプルなゲーム性としてのバランスを維持したのだろう。リ

アルティを追求するのも、ゲームバランスあつてのものだ。

そしてリアルティを表現する一方で、あくまでゲームとしての楽しみ方を追求している点も見逃せない。あらゆるジャンルの中でも、とくにスポーツゲームはリアルティを表現することが進化だと思われてきた感があるが、『みんなGOLF』シリーズはゲーム的で派手な演出を織り込むことによって、単にリアルなゴルフシミュレーターとは違ったものになっている。炎が巻き上がるバックスピンはもとより、攻略の実用性こそ低いもののピンを駆け上る「ライジングボール」などはゲームとして魅せるプレイの典型。また、DVD-ROMでグラフィックやサウンドのクオリティを底上げしたのも、スポーツゲームに不可欠な爽快感を表現するための演出にほかならない（個人的にはあからさまなローアングルからのカメラワークやロリロリなボイスも気になったが）。

これらゴルフのおもしろさを伝えるシミュレーターとしてのリアルティと、爽快感を得られるゲー

## PROFILE

松田剛（まつだ・つよし）

74年生まれ。まだまだ駆け出しツイタ。みんなGOLF.netでも活用するスコアを出したことがあるんですが、いざ全国大会モードでプレイすると伸び悩む……。メンタル面の強化が課題です。

## 関連作品

ゴルフ (SPG)

メーカー：任天堂／機種：FC／

価格：4,500円／発売日：1984年5月1日

インパクトゾーンを意図的にずらすことでスライスやフックを使い分けるといって、現在のゴルフゲームより高度な技術が必要とされた。ゴルフのエッセンスが凝縮されている。

ム性がバランスよく同居していることで『みんなGOLF 3』はポピュラーなタイトルになりえた。

そしてこのポピュラーさがユーザー同士の共通理解に繋がり、最近では珍しく対戦のおもしろさを思い出させるタイトルになったのだ。

スポーツゲームはマンネリだと言われるようになって久しい。しかし『みんなGOLF 3』のように、かつて対戦に熱くなっていた頃を彷彿とさせるスポーツゲームが支持を得ていることはスポーツファンのひとりとして非常に喜ばしく思う。これを契機にスポーツゲーム隆盛の時代が再燃するのを期待してしまうタイトルだ。

ホームにしているゲーセンでは下に戻れない「ゼビウス」（ちなみにワンプレイ30円）が置いてあって物議を醸し出している。（青森 やっぱイヌ耳だろ!?）



# かげりゆく光の中で 現れた“太陽”の行方

『シャイニング』シリーズや『みんなのGOLF』のキャメロットが  
開発したRPG『黄金の太陽』は、新たな方向性を提示できたか。

## 懐かしさを漂わせる オリジナルRPG

この世に沈まない太陽はない  
「日の沈まない帝国」と呼ばれた  
大英帝国だって、結局のところ崩  
壊してしまったことは、歴史が教  
えてくれている。それはどこでも  
いつでも同じこと。たとえどんな  
にハードのスペックアップという  
光が魅力的でも、その太陽はいつ  
か沈む。常に光を求めるなら、新  
しい太陽を見つけなくてはいいけ  
ないのに……。

『黄金の太陽』は、任天堂から発  
売されたGBA初のRPGだ。既  
存のタイトルの続編や焼き直し  
が多いラインナップの中で、まった

くオリジナルのRPGというのは  
珍しい。本作の主人公は、小さな  
村の少年たち。好奇心のおもむく  
ままに村の神殿を探索していく、  
知らないうちに、地水火風の四大  
元素の力によって守られていた、  
恐るべき技術・錬金術の封印を解  
いてしまう……というのがシナリ  
オの発端。4つのエレメンタルを  
巡る物語は、初期『FF』をほう  
ふつとさせるオーソドックスな展  
開で、何となく懐かしいテイスト

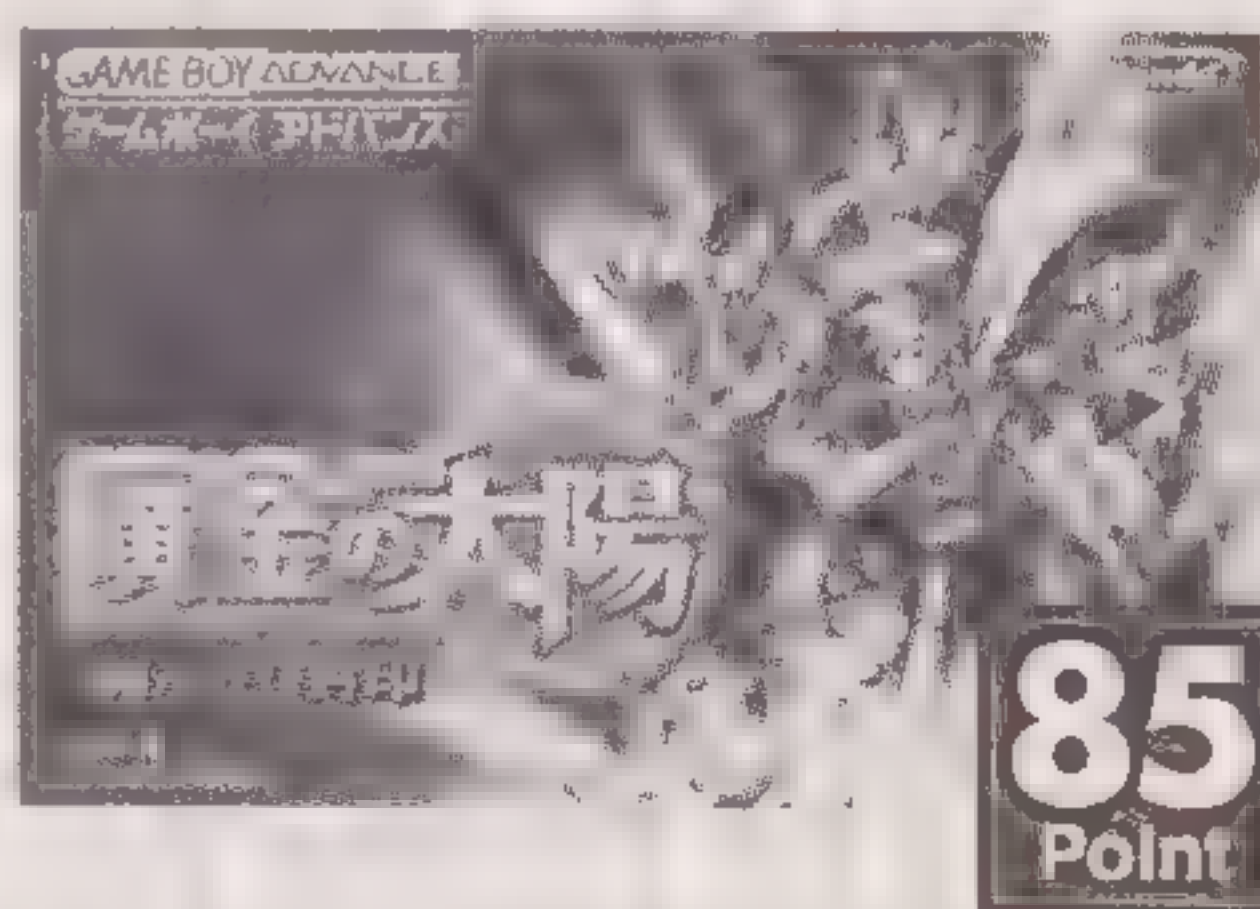
ディープな物語性を追い求める最  
近のRPGの中では、シンフルで  
分かりやすい部類に入り、低年齢  
層が多いだろうGBAのユーザー  
には合っている。「RPGは戦  
闘・謎解きありき」という作り手

の考えに合わせてか、属性ごとの  
ダンジョンを登場させるための割  
り切ったシナリオとも取れる。

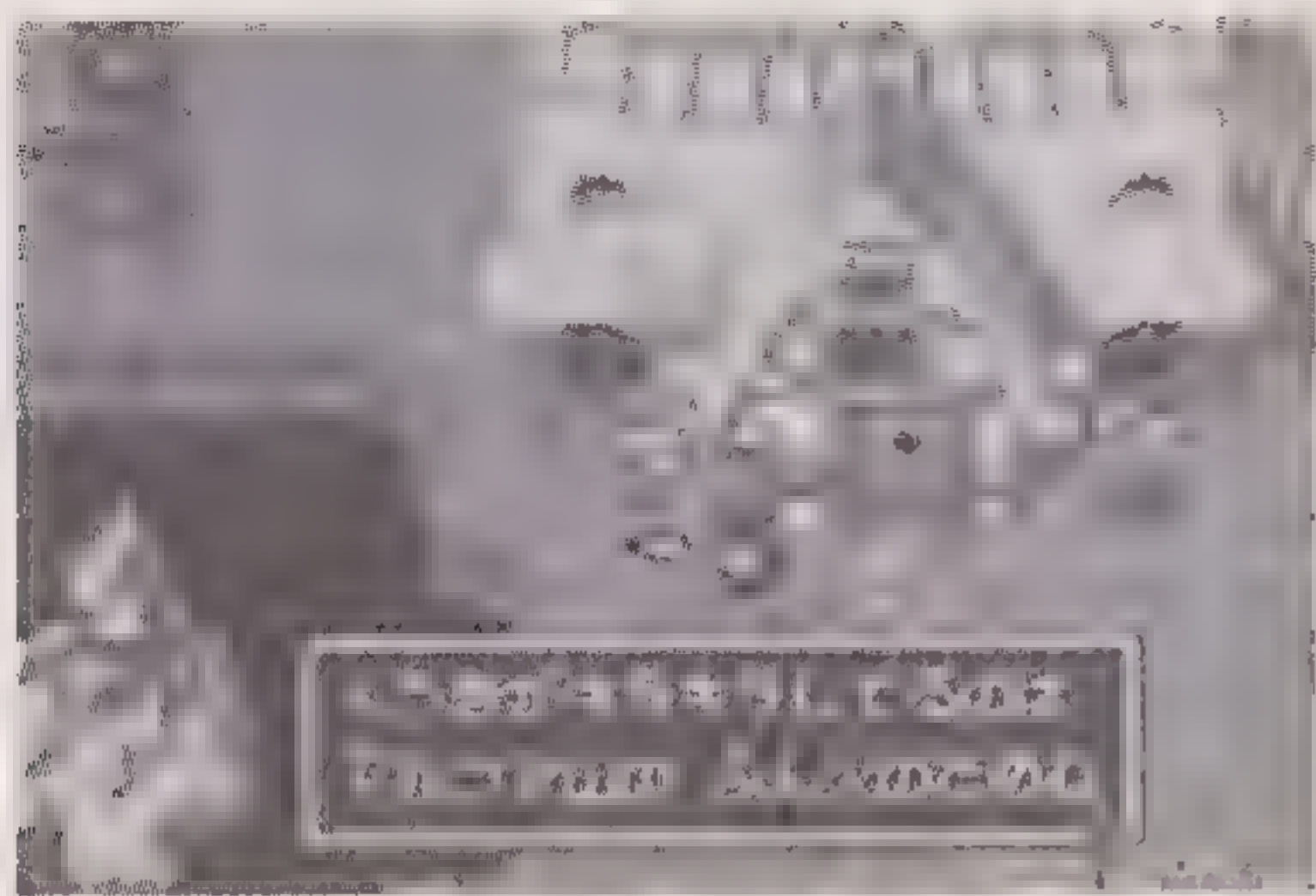
## 映像をフルに活かした 美麗な召喚シーン

目すべきポイントは2つある  
ひとつは謎解きの困ごたえ。町や  
ダンジョンは謎にあふれている  
建物の影に入り口があったり、町  
の外をぐるっと回ったところに宝  
物があったり、といったささやか  
なレベルのものから、大仕掛けな  
ダンジョンのバズルまで多種多様  
だ。そのどれもが、少し難しい程  
度のちょうどいいバランス。ファ  
ミコンやSFCのRPGを体験し  
ている世代には懐かしいと感じら

れるだろうし、今の中高生なら、  
ただボタンを押していればいいR  
PGとは違う厳しき、難しさを体  
験できるだろう。その謎解きに絡  
んで新鮮に映るのが、戦闘中に使  
える魔法（エナジー）がフィール  
ドでも応用できること。たとえば、  
ツルを伸ばしてダメージを与える  
「グロウ」という魔法をフィール  
ドにある草の芽に使えば、どんど  
ん成長して通り道になる。竜巻で  
敵にダメージを与える「スピーン」  
なら、邪魔な草を吹き飛ばせる……  
といった具合。「魔法使い 戦  
闘終われば ただの人」という、  
RPGにありがちな矛盾に対する  
答えになっている。ただ残念なが  
ら、すべての謎解きが魔法の利用







古いゲーマーには往年の懐かしさを、若いゲーマーには新鮮さを与えてくれる謎解きの要素

を中心に組まれてはならず、戦闘と謎解き兼用の魔法も一部だけそこに計算し尽くされたエレガントさはない。もう少し応用の幅が広ければ、プレイヤーの楽しみも深まったと思うのだが。

もうひとつの売りは、戦闘の美しさとテンポのよさ。戦闘の主力は精霊ジンを呼び出す召喚魔法だ。「召喚シーンが美しい」というと、後期「D.F」のケースもあって身構えてしまうものだが、本作の召喚魔法は美麗な上にテンポがいい。飛ばすことも可能だが、それどころかもっとアイティールが見たくて再度召喚してしまう

## GBAとは何か 携帯機という意味

そして、ここまでは中身だけの話。問題は、この作品をGBA向けソフトとして、ハードホルダーである任天堂が出したということ。なぜ携帯機なのか。その意図が本当にユーザーのためとは思えない。

GBAはいうまでもなく、携帯機であり、丁度いい時間、移動時間に遊ぶものだ。短い時間×回数を積み重ねて長時間遊ばせる、そんなゲームの方が携帯機には向いて

MPが自動回復することもある、戦闘自体の難易度は低目。プレイヤーは、過度の緊張感や怖さを感じずに、ストレスなく豪華な画面を堪能できる。GBAの美しい映像を存分に活かす、そんな視点から、この作品が生まれたのだろう。

結論として、作品自体はいい。うなら、SDC時代の古き良きRPGの雰囲気を残し、ゲームとしてうまくまとまっている印象がある。GBAを買ったけど遊ぶソフトか……というユーザーにとっては佳作といえるだろう。

いる。だが、短時間であっても本編にフィートバックしてくるようなやり込み要素が、「黄金の太陽」にはない。また、本作はイベントの数が多く、しかもひとつひとつが長い。不意に始まる上に、その間は止められないというのもどうか。内容を考えても、あちこち移動しての謎解きは腰を据えてやりたいし、きれいな戦闘画面も、光の加減で見づらくなるGBAに本当に必要かどうかは分からない。いやゲームキューブだってあるのに、と、つい考えてしまう。さらにいえば、GBAの売りのひとつ、1本のソフトで1人よて気軽に遊べるという特性も活かされていない。映像面での全体的な底上げを狙った、他メーカー向けの数回本邪推すればそんな風にも取れる。

ファミコンの昔から、ここまで続くと思われていたハードの性能競争。たか、PS2でその夢は沈みかけている。だからこそ、新しい遊びを提案しようとするゲームメーカーは注目されている。たか、アトハンスをサブ画面にできるという構想も、わくわくするよ

## PROFILE

卯月結 (うつき・あゆ)

ライター 126本ソフトを入手。ゲームコンピ  
リットを制作。代表作は「うつきあゆ」シリーズ。  
代表作「うつきあゆ」シリーズは、ゲーム  
コンピリットを制作。代表作は「うつきあゆ」  
シリーズ。代表作は「うつきあゆ」シリーズ。  
<http://www.f8donline.jp/day/fh>

## 関連作品

シャイニング&ザ・ダクネス (RPG)

メーカー：セガ/キャメロット/機種：MD/  
価格：8,700円/発売日：1991年3月29日  
キャメロット開発のRPG。シャイニング  
GO.シャイニングのキャメロット。シャイニ  
ング」や「ヒヨビ」など「手塚などところ  
RPGをやす会社」というイメージがあった。

うなアイデアのひとつ。だが、「黄金の太陽」は、画面がきれいな性能デモンストレーションソフトになってしまっている。過去の夢をタウンサイニングして追いかけるつもりだろうか。せっかくの、アイデアひとつで勝負できる土壌を、クオリティ競争だけで失ってしまうのはもったいない。もちろん、きれいなならはもったいない。という考え方もあるだろうが、任天堂から出ている以上は、僕らにゲームの新たな光を見せてほしい。

黄金は、きらきら輝きはするが、本物の光を発しているわけではない。新しい太陽を見つけ出すこと、それか今、任天堂に期待されていることだと思うのだが。



# 最大の試練はユーザーの期待に応えることができたのか？

プレイヤーへ課せられた最大の試練は、開発者にとっても難解であつた。両者とも、試練に対する回答は見出せのただろうか？

## ジンを操って最大の試練を乗り越えろ

相変わらず根強い人気のジャンル RPG。それだけに、人気シリーズや名作と呼ばれる作品が多数存在する。しかし一方で、ストーリーにしるシステムにしる、似通ったものがたくさん乱立しやすいジャンルでもある。そのような状況に陥っているRPGに、飽き始めているユーザーも多いかもしれない。

そんな中、非常にインパクトのある売り文句で一本のゲームが登場した。

「今までのやり方はまったく通用しない」、「常識を捨てて勘を信じ

ろ」、「RPG最大の試練」……

挑戦的とも言えるこのフレーズで発売されたのが、『黄金の太陽』である。現状のRPGに辟易していたユーザーにとつては、そのフレーズはなんとも魅惑的に聞こえたかもしれない。これまでの常識を打ち破るような、魅力的な作品かもしれないと、淡い期待を抱いて不思議はないだろう。たか、はたして『黄金の太陽』は、そんなユーザーの期待に応えられるほどの力を備えた作品といえるのだろうか。

本作で最も注目すべき点は、ジンと呼ばれる精霊の存在だ。ジンには、地・水・火・風の4つの属性があり、それぞれをキャラにセット（身につける）したり外した

りすることで、キャラのクラスがチェンジする。クラスが変わると、レベルアップとは別にHPや攻撃力などのパラメーターが増減するほか、使えるエナジー（魔法のよななもの）も違ってくるという仕組み。さらに、セットしてあるジンを解き放つことで強力な攻撃ができたり、スタンバイ（解き放っている）状態でジンを使うと、精霊を召喚して大ダメージを与えることもできる。

強力な攻撃ができるので、つい召喚したくなってしまうのだが、だからといって召喚を使えばいいわけではない。ジンを解き放てば戦闘中でもクラスが下がってしまうから、これはつまり、ハラ

メーターが下がったり、必要なエナジーが使えなくなったりすることを意味する。また、無事戦闘に勝利したとしても、いったん召喚したジンはスタンバイ状態となり、セットも解き放つこともできなくなる。その間は低いクラスで戦うハメになるため、ジンの使いどころを考えなければならぬ。

このシステムがもたらすメリットは、戦闘スタイルの幅が広がることだ。大別して、スタイルは次の3パターンに分類される。

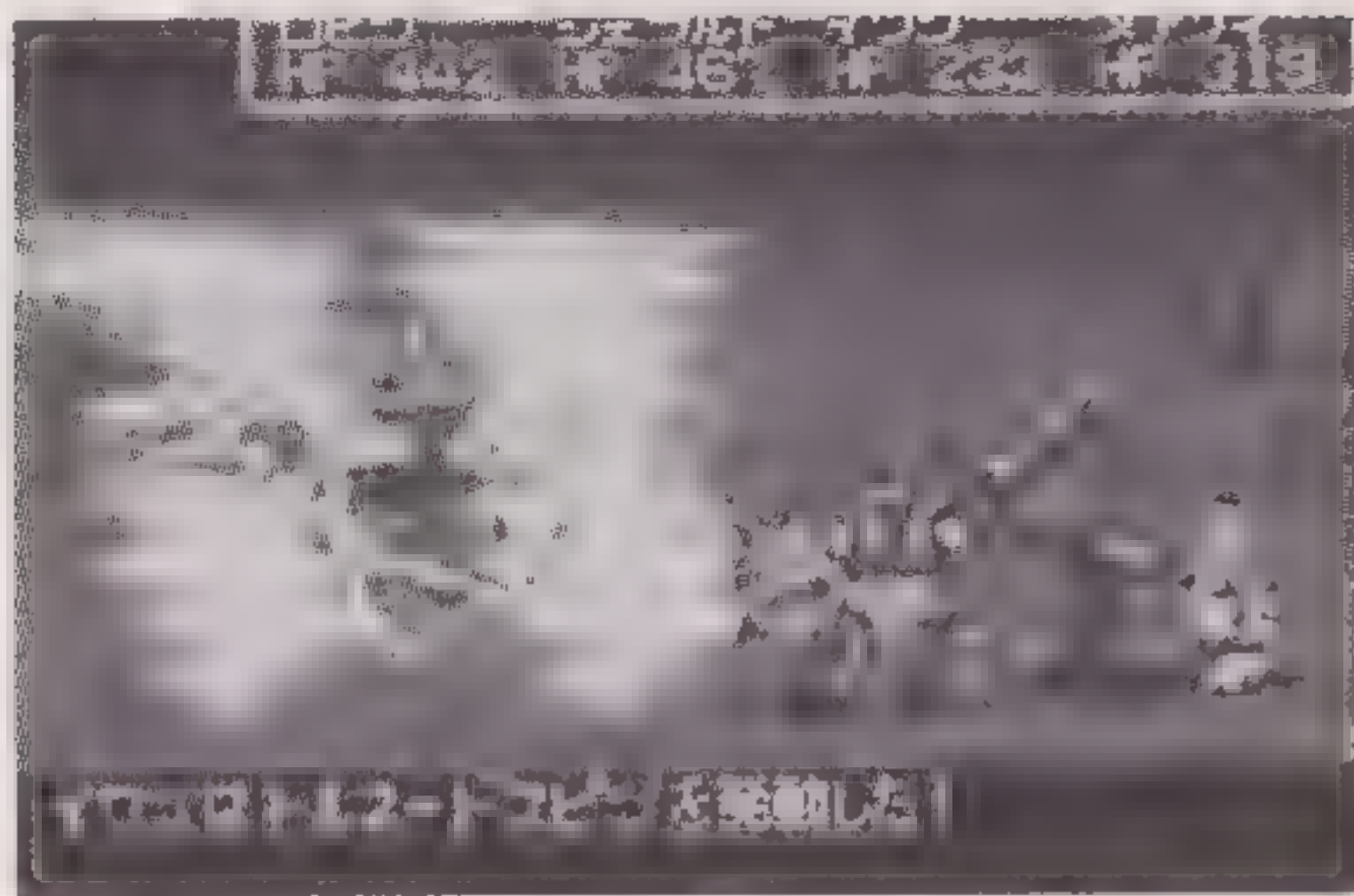
1. 常にジンをセットした状態で、通常攻撃とエナジーを中心としたスタイル。

2. 戦闘前にあらかじめスタンバイ状態にしておき、戦闘開始後すぐ



85  
Point





真新しさを求めた戦闘シーンは、結局のところ従来と差別化できなくなっているのが残念なところだ。

に召喚を使うスタイル。

3. 戦闘の展開を考えながら、必要などときに必要なジンだけを使うスタイル

要するに、プレイヤーの好みに合わせたスタイルを選択できる、自由度の高いシステムなのだ

だが、問題もある。2のスタイルでは、たとえ一度戦闘に勝利したとしても、その後でスタンバイ状態の時に次の戦闘に突入すると、クラスが低いので著しく戦力が低下する。となると、1か3のように、あまりジンを解き放たないほうが、地味だが最も安全で効率的なスタイルであることはすぐに気づく

く、敵も比較的弱めなので、たとえジンでの攻撃をまったく行わなかったとしても、充分戦っていける

要するに、結局は従来のRPGとほとんど同様の戦闘をするこゝとになり、せっかくの自由度の高さが実感できないのだ。たしかにこのシステムは、異なった戦闘を楽しむことができる。だが、もともそのスタイルが3パターンしかないうえ、そこからさらに効率的なスタイルが絞られてしまうようでは、自由度の高さにも意味がない

プレイヤーが自分のスタイルを一つだけに決定づけてしまった瞬間、自由度の意義は失われる。たとえ、プレイヤーごとでそのスタイルが異なるとしても、それは真の自由ではない。一人のプレイヤーがいくつものスタイルを楽しめて、初めて自由度が高いと言えるのではないだろうか。さまざまな可能性を追究する余地がなかったことと、そうしたいという意欲をプレイヤーに持たせられなかった点が、このシステム最大の欠点と言える。

## 制作者は、試練を乗り越えられたか？

物語主導型」と言われるように、

RPGにとって一つの核となるのがストーリーだ。たとえば他の部分で若干不満があったとしても、ストーリーで大きな感動を得られれば、名作と呼ばれる可能性も充分にある。だが本作では、システム以上に、ストーリーに最大の難点があると言わざるを得ない

「極めし者は『すべて』を手にする」とまで言われた錬金術の封印が、何者かに破られた。エナジーを持つ主人公は、同じ能力を持つ仲間と協力しながら、錬金術の脅威にさらされた世界を救う旅を始める、というのが大まかなストーリー。良く言えば王道だが、新鮮味がなといった印象が強い。挑戦的な売り文句があるからには、もっと斬新でインパクトのあるストーリーを見せてほしかった。しかも、多くの謎を残したままで、世界も完全に救われたわけではないという、中途半端な結末。途中で終わってしまうストーリーを、一本の

作品とは呼ぶのはつらい。既に続編の発売が決定しているとはいえ、発売されるまでにはまだしばらく時間がかかる。何よりも、前後編に分かれているなら前もってはっきりと公表すべきだし、後編も前編と同時に、あるいは1ヶ月後くらいに発売してほしい。そういつたユーザーに対する配慮に欠けているのにも、大きな不満を感じる。

本作から、従来のRPGを脱却しようという意気込みは感じられるが、それがゲームに反映されているとは言い難い。RPGの新境地を切り開こうとする。最大の試練は、予想以上に困難だった。それを自ら証明してしまったのは、皮肉としか言いようがない。

## PROFILE

緋澄光一 (ひすみ こういち)

ライター・志望部門よりデビュー。自由に遊べるRPGって本当に少ない。たとい自由であっても、それを感じさせない作りであれば構わないが、最近はそういうものさえ少ないのは悲しい限り。

## 関連作品

シャイニングフォース (SLG)

メーカー：セガ/機種：MD/価格：8,700円/発売日：'92年3月20日

横長の戦闘画面が印象的なシミュレーションRPG。多くのシリーズを生み出した人気作であるが、今考えるとMDで8,700円というのは高すぎじゃないか。



ジャンル：AVG／メーカー：エニックス／  
機種：PS2／価格：7800円／  
発売日：2001年7月26日

水野隆志 プレイ時間：16時間

# 規制の多いホラーに挑んだ 制作者の意欲は買いたいが……

ゲームにおける暴力表現がとかく問題になる昨今、エニックスという大手メーカーから発売されたホラーAVGの持つ意味とは。

## 美少女＋モンスターこそ 正統派B級ホラーの真髄

ホラーというジャンルは、つねに日陰の存在で、いわれのない反感を受けてきた歴史を持っている。残酷な事件が起こるたびにヒステリックにホラービデオを規制しようとする動きが出ることも、まさにその典型といえるだろう。また、ゲームにおける暴力描写も、最近、マスコミが好んで攻撃したがる対象になりつつある。

『the FEAR』は、ホラーをテーマとしたゲームで、暴力的シーンや血まみれ死体が次々登場する。これだけでも物議を醸しそうだというのに、加えて発売元は大手のエ

ニックス。物事の表層しか見えない偏見の持ち主が、『トラコンクエスト』で子供に夢を与えているメーカーが何たることを！」などと頭に湯気を立てているさまが目につく。それにしては、いくら夏とはいえ、この時期に何とも挑発的な作品である。

物語は、TVの制作スタッフか美少女アイドル5人を起用したホラー番組の撮影のため、かつて大量殺人が発生したという古びた洋館にやってくることから始まる。初めこそ、シナリオ通りにヤラセの殺人を演出していたのだが、いつの間にか本物の殺人が発生。しかも、犯人は人間ではなく、異形の怪物と思われた。カメラマンで

ある主人公は、ハニックスに陥った少女たちを守りながら、脱出する術を探す……

とまあ、内容的には王道すぎるくらいに王道を歩くホラーである。それも「エクソシスト」みた

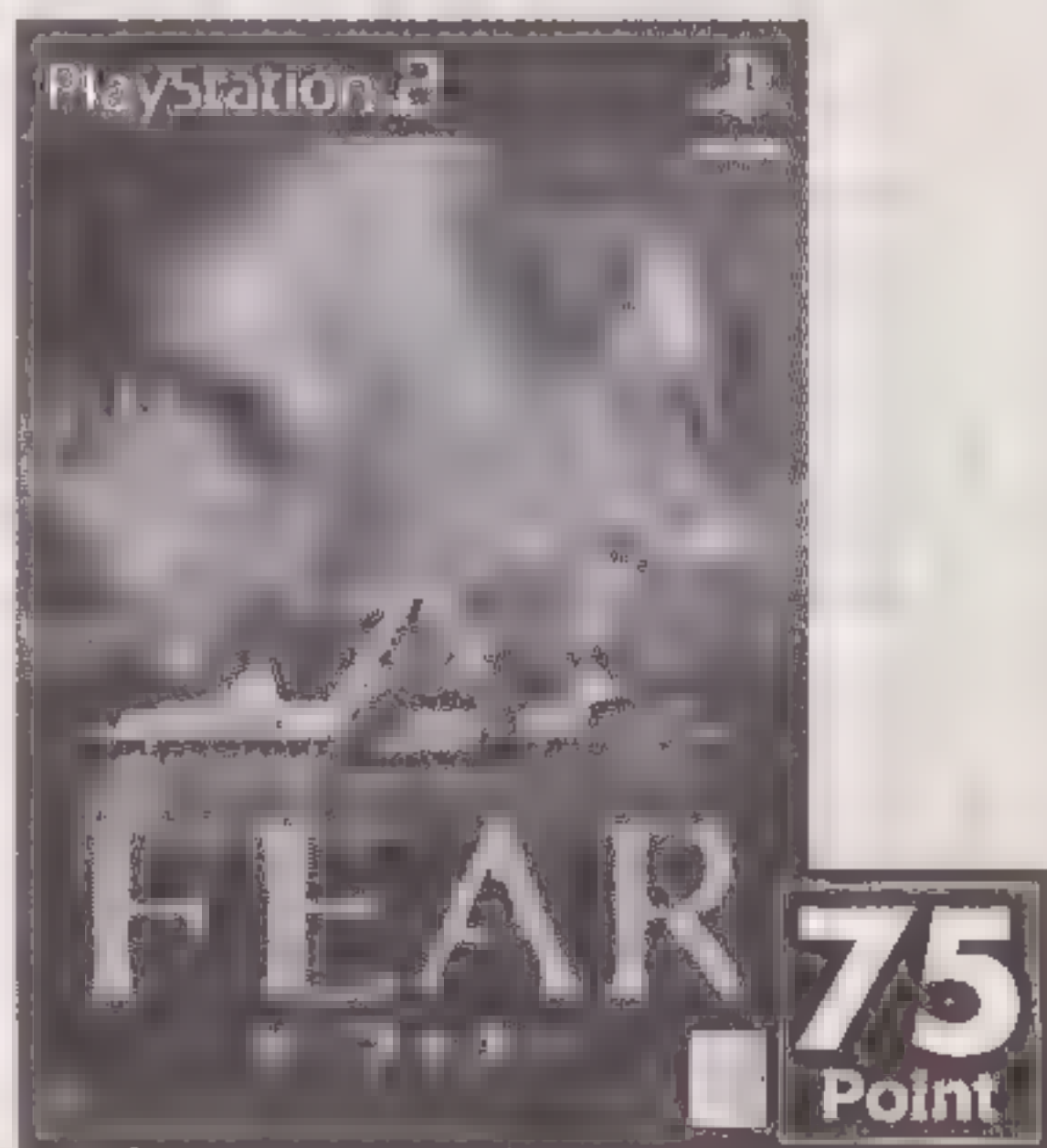


登場人物への質問が、ただ反応の変化を楽しむだけで、あまり意味がなかったのは残念。

いにアカデミー賞にノミネートされる芸術作品ではなくて、もっと低俗な欲求をダイレクトに刺激するB級ホラー（※1）だ。

実際、この作品はゲームというよりも、ホラー映画を少しゲーム風味に仕上げたといったほうがいい。一応フラグ分岐によるマルチエンディングになっているのだが、ファーストプレイでは、ゲームオーバーにならない限り、必ず同じエンディングになるし、途中で出現する選択肢も、どれを選んでも結果が変わらないなど、ゲームというには、少々お粗末な作りになっているのだ。

その代わり、DVD4枚組という大容量を活かしたイベントムー



※1：B級……製作予算が低い映画のこと。二本立て興業がメインだった時代、スターなどが出演した看板作品をA級、準スター級で作られた併映作品をB級と呼んだことの名残で、出来は本来無関係。B級でも傑作はたくさんある。





恐怖シーンはいたずらにグロテスクにならないよう、意識的に抑制された演出になっている。

## 惜しむらくは 全体的なテンポの悪さ

ビーの数は通常のゲームの比ではない。正直に言えば、残酷シーンはあまり大したことないし、女性蔑視の偏見(※2)を避けるためか、被害者も男性のほうが多いなど、この手のファン向けにはやや物足りない内容になっているが、これはコンシューマである以上、やむを得ないだろう。

ただ、映像ソフトとして割り切ったとしても、残念ながらあまりいいとはいえない。

グラフィックのクオリティが低

いというわけではない。たしかに一部の合成シーンで線が荒く見えたり、こけおどしの恐怖演出が多いため、肝心の恐怖感もいまひとつ盛り上がりがないといった欠点はある。だが、それはあまり大した問題ではないだろう。本来、B級ホラー指向の作品なのだから、そんなことに口くじらを立てても仕方がないのだ。B級ホラー映画を見慣れている人間にとって、こうしたチープさはある種の愛着さえ感じさせる。ある分岐では、最後に女の子が怪物化して襲ってくるのだが、このシーンなど、むしろ俳優たちに拍手を送りたい。彼らは、自分たちのやっていることが、チープでこけおどしであることを承知で演じているのだ。あるアイドルが怪物化から救われた後で「あんな姿になっていたことが知られたら、アイドルをやめなきゃね」というセリフをいうのだが、これこそ、この作品の本質にある遊び心を端的に現しているといえるだろう。

このように、グラフィックに関しては、手放しに誉められるわけではないとしても、欠点だと声高にいうほど劣悪ではない。では、何がまずいのかといえば、シナリオのテンポだ。A級だろうがB級だろうが、ホラーやサスペンスなどのエンターテインメントではシナリオが大きな影響力を持つ。筋運びに緩急をつけてプレイヤーの緊張状態を上手く持続させていかねば、とても最後まで見られないのである。ところが、この作品では、これがどうにも悪い。実写になっている分、俳優がしゃべっている時間がかかる点を差し引いても、ひとつのイベントから次のイベントへの流れに不要な過程が多く、緊張状態を持続させることに失敗している。ゲーム的には、次にどこへ行けばいいのかヒントを示す機能があるので詰まることはないのだが、これは単にもともと不出来だったシステムをほんの少しだけ救済しているという程度の意味しかない。第一、次に事件が起こる場所とその大まかな内容を教えられるまでは、ホラーとしては面白さが半減してしまう。かといって、この機能を使

### PROFILE

水野隆志 (みずの・たかし)

68年生まれ。ホラー映画ファンの私には、『死霊のはらわた』『光る眼』『シャドー』など、全編にちりばめられたB級ホラーテイストが楽しかった。作中で出題されるクイズも、ツボを抑えたなかなかの良問で驚き。

### 関連作品

CLOCK TOWER The First Fear (AVG)

メーカー:ヒューマン/機種:PS/価格:3,800円/発売日:1997年7月17日

SFCで発売された傑作ホラーAVGの復刻版。やや古い作品だが、豊かなゲーム性は今でも充分適用する。「美少女+異形の怪物+館」という基本要素が本作と共通している。

わないと迷ってしまうわけで、どう考えても構成に工夫がなかったといわざるを得ないのだ。終盤、DISC3後半〜4にかけてはクライマックスということもあって、なかなかいいテンポで見せてくれただけに、あれが全体に及んでいなかったのが残念だ。

トータルで見ると『THE FEAR』は、さまざまな制約の中で頑張ったものの、不完全燃焼のまままで終わった作品といえるだろう。その意味で、暴力描写について、是非を論じるレベルの作品ではない。一所懸命にやっているアイドルたちを応援しながら、ビール片手に楽しむのが精神衛生上もいいのではなからうか。

※2:ホラー映画の女性蔑視……70年代以降のアメリカ、イタリア製ホラー映画では、被害者の大半が女性で、殺されるシーンでもヌードやセミヌードであることがしばしばだった(日本で作られた唯一のスプラッター映画『死霊の罠』でも、脱ぎ役に当時人気の高かったAV女優小林ひとみを出演させている)。そのため、残虐性とは別に、ホラー映画を女性蔑視という視点から糾弾する論調も多い。



# 作品の隅々まで行き渡った ユーザーの声と作り手の心

大宮ソフトの名を世に知らしめた傑作ゲームの続編。その内容は、まさに「ファンの期待に応えた」というに相応しいものだった。

## 基本はすべてここにある 名作『カルドセプト』

『カルドセプト』は、97年にサターン用ソフトとして発売された傑作ゲームで、トレーディングカードゲーム(以下TCG)とボードゲームをミックスしたような独特のシステムが秀逸な作品だ

ゲームは、双六板のようなマップ上で展開する。プレイヤーはダイスを振って自分のキャラクターを進ませ、止まった土地(マス)にクリーチャー(モンスター)を配置したり、他人のクリーチャーがすでに配置されていた場合は、自分のクリーチャーで攻撃して土地を奪ったりしながら領地を増や

していく

また、魔力(このゲームではお金のような存在)をつき込んで土地の「レベル」を上昇させれば、その土地からさらに多くの魔力が得られるようになる。自分の土地に止まった他のキャラクターから「通行料」として奪うことのできる魔力も、より多くなる。そうして、各キャラクターがそれぞれ自分の手番を重ねていき、魔力が最初に目標額に達した者が勝者となるのだ

こうしたボードゲームとしての部分が、古典ボードゲームの名作『モノホリー』をベースに作られていることは間違いないだろうが、誰かが一度手に入れた土地が別の

プレイヤーの手に渡る可能性が付け加えられたことで、「モノホリー」とはまた違った、スリリシクなゲーム性が得られているのである

一方、TCGとしての側面は、戦いに際してプレイヤーが編集する、50枚一組のカードからなる「ブック」に現れている。土地に配置するクリーチャーを召喚したり、クリーチャーにアイテムを与えて強化したり、自分を有利にしたり他人を不利にしたりするさまざまなスペル(呪文)を使用したといったことは、すべてそれらのカードによって行うのだ。

もちろん、ブックの編集にはTCG同様の面白さとテクニクが存在している。複数種のカードの

効果を合わせてより大きな効果をもたらす、いわゆる「コンボ」の開発がその代表だ。そして、このブック作りこそが、プレイに奥の深さと、プレイヤーひとりひとりの個性を与えているのだ

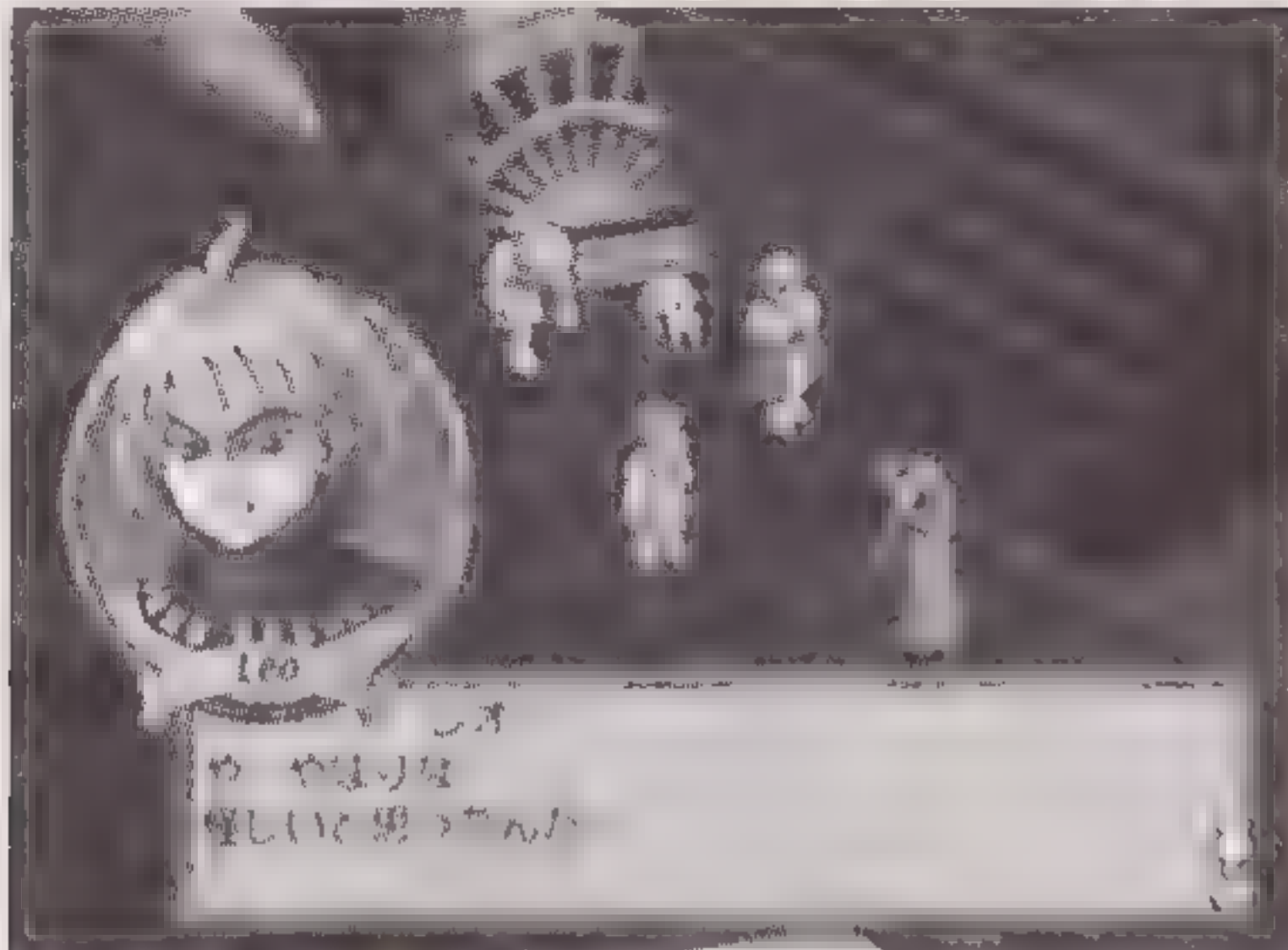
なお、数百種類に及ぶカードのうち、プレイヤーが最初から持っているのは、わずか20数種類。残りをゲームの中で集めたり、他のプレイヤーと交換したりするコレクション性も、このゲームの大きな魅力のひとつであり、プレイヤーを長く飽きさせない大きな要因となっている

ボードゲームとTCGという、既成のシステムを原形にしつつも、これまでありそうで無かった、独



91  
Point





対戦だけでなく、ソロプレイ用のストーリーモードもやり応え充分。前作ファンをニヤリとさせる要素もある

## 「ユーザーの声が活かされた 『痒い所に手が届く』続編

自の面白さを創り出しているところ、この作品の優れた点だ。しかも、システムの持つバランスは絶妙で、各地で対戦大会などが盛り上がりを見せたことでも、それが証明されているといえるだろう。

作を構成していた要素はすべて継承されつつ、新しいカードやルールが追加されているのが、基本的な部分では一番変化した点だろう。ただ、システムに面白さの本質があり、かつ、その完成度が非常に高いこのゲームにおいて、ある意味それは当然で、決して悪いことではない。「セカント」に期待していたファンも、おそらく大きな変化は望んでいなかったはずだ。むしろ、本作において評価されるべきなのは、目には見えにくい部分の小さな変化なのである。具体的には、なんといっても、旧来のカードに施された微妙なバランス調整があげられる。前作で強過ぎたカードや、あるいはその逆で、いまひとつ使いどころの無かったカードのアーキタイプが見直され、前作ほどには突出して便利（不便）なカードが無くなっているのかもしれない。しかも、そうした調整はどれも的確で、今作で変更になっているデータを見つけたら、思わずうなずいてしまうことが多かった。また、調整の方向性に関しても、強すぎたカードを単純にパワーダ

ウンするのではなく、「使いにくく」してあったり、弱かったカードにちよつとした付加価値をつけるといった感じで、そのカードがもともと持っていた価値やイメージを損ねないように配慮されているのも感心した点である。カードゲームの続編として、こうしたバランス調整は当然のことと思うかもしれないが、これほどきつちりと仕上げるには、かなり綿密で念入りの作業を行ったはずである。さらに、この「カルトセフト」シリーズを制作している大宮ソフトは、公式大会の場やネット上で交わされるファン同士のやりとりなどを通じて、プレイヤーの生の声をかなり集め、そして、それをできるかぎり反映したという。思わずうなずける「絶妙のバランス調整は、そうした部分が大きく影響しているのだろう」。

### PROFILE

#### 鷲尾トモノリ (わしお・ともり)

ボードゲームと聞いて思い浮かべるのは「アイプロマシー」と「アークハム」カードゲームで思い浮かべるのは「タンクハンク」。そういえば、昔々夜にやってた「征服王」って番組、またやってくれないかなあ

### 関連作品

#### ガイアマスター 決戦！ 世紀王伝説(TBG)

メーカー：カプコン/機種：DC/価格：6800円/発売日：2001年6月28日  
『カルトセフトセカンド』と同じく「モノポリー」タイプのボードゲームで、やはり土地の奪い合いができるのが特徴。どっかという、より「モノポリー」に近いルール。

ズに行えるよう、対戦時のシステム設定が細かく行えるようになっているところも、「痒い所に手が届く」ようで、ユーザーには嬉しい心配りだろう。とにかく、この作品からは、ユーザーと真正面から向き合い、職人的なこだわりを持って作品を大切に作り上げているメーカーの姿勢が、非常に強く感じられる。前作におけるユーザーの不満をひとつひとつ取り除き、なおかつ「こうして欲しかった」という要求に「はでるだけ応える」という、続編を作る上で当たり前に見えることが、これほどしっかり行われている作品は、近頃ではそう無いのではないだろうか。



# 最大のライバルは 自分のサイフの中身かも。。。。。

わかる人ならとことんのめり込めるリアルな操作感のレース  
ゲームだが、「プレイ料金」という思わぬ壁がそれを許さない？

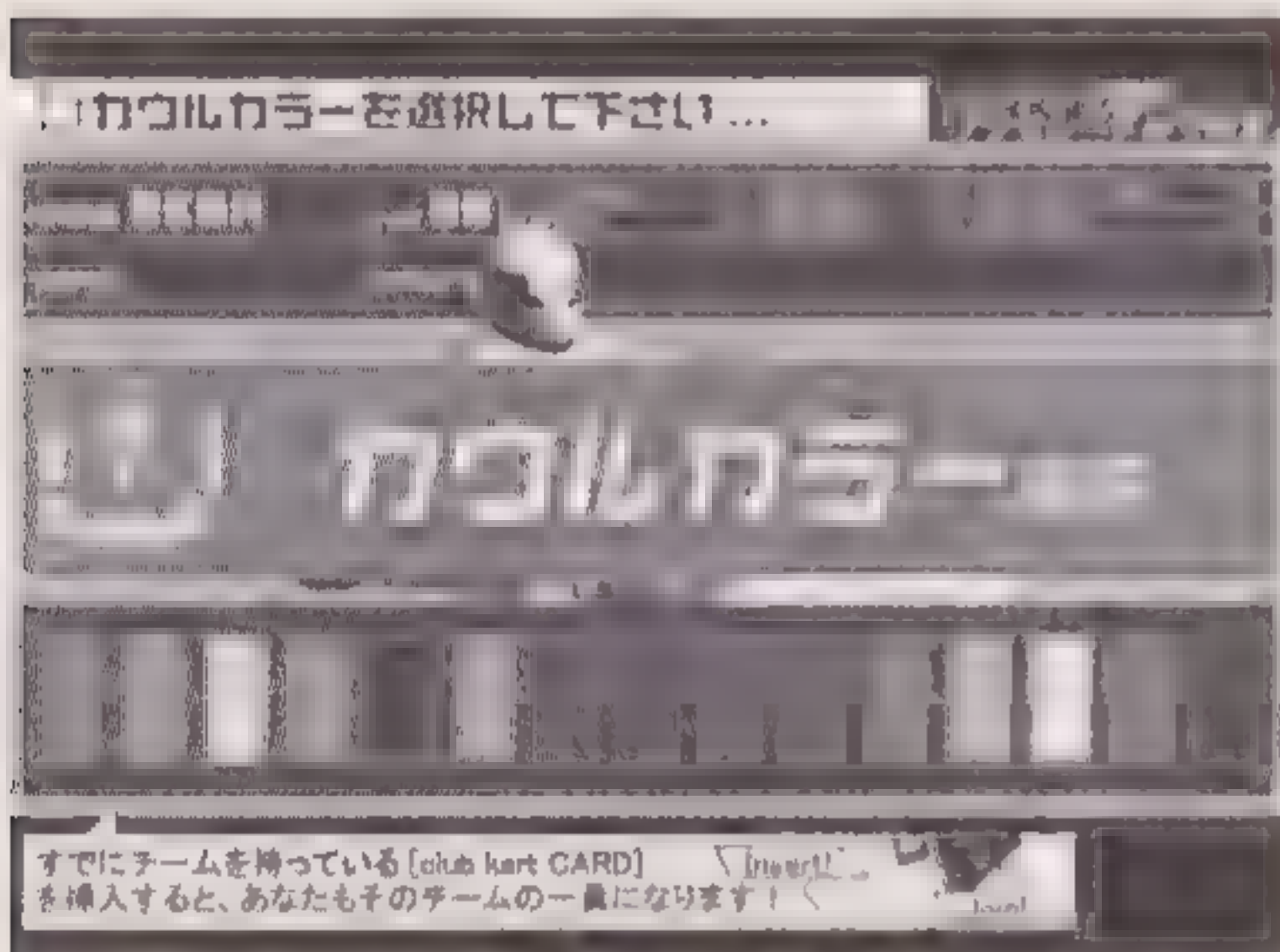
## データを記録することで 長く遊べる業務用ゲーム

業務用ゲームの多くは、1プレイでゲームが完結するのが普通だ。しかし、セガの『クラブカート・ヨーロッパエディション』（以下、クラブカート）は、専用カードにデータを記録することで、業務用ゲームながら1コインで完結しない、継続的なゲーム進行を試みている。

『クラブカート』は、レースで好成績を出し、ビギナー→Bクラス→Aクラス……と、頂点のクラスを目指す。ゲームが進行するにつれスホンサーがいたり、カーナンバーが変化し、レース結果と共に

にカードに記録される。ツインボディでは、このデータを使ってマイカー同士の対戦ができる。将来はネットワークを使ったマイカーでの対戦もできるのかな？ と、夢を持たせてくれるシステムだ。

ところで、『クラブカート』のゲームシステムは、石畳、舗装道路、サーキット路面といった路面の状況がリアルに再現され、プレイヤーはかなり神経質なハントリングを要求される。コースデザインもよく考えられており、実に攻めしがいのある奥の深いゲームだ。いわゆる「普通の人」には、この面白さはおそらく伝わらないだろうが、「レース好き」にとってはこのこだわりが嬉しい。



カードに記録すればマシンやツナギのカラーを選ぶ。ずっとこのままなので、慎重に決めたいところ。

どうせプレイヤーを選ぶなら作りはマニアックなほど喜ばれる。中途半端にリアルなゲームは両方のユーザーから敬遠される。「百人の、破人が1回ずつ遊ぶ」のではなく、徹底して「10人の好きも

のが10回ずつ遊ぶ」ゲーム設計にしてみようわけだ。そういった意味では『クラブカート』はよく作りこまれたゲームだ。こんなゲームがひとつくらいあってもいいと思う（全部がそうでは困るが）。

このように、ゲーム性は申し分ないのだが、「何位でゴールしようが、1クレジットで1レースだけしか参加できない」のは（よほどひどい運転をしない限り完走できるタイムが与えられるとはいえない）少々割高感を感じる。好きものが思わずやりこんでしまう中毒性を持たせながらも、プレイ料金でこの足を踏ませることにならないか。それが少々気がかりだ。

### PROFILE

#### G-Trance (ジー・トランス/兎山)

『クラブカート』は久々にはまったレースゲーム。もともと大型筐体ゲームなんで1プレイ200円は抵抗ないけど、このゲームに限っては1000円札があっという間になくなっていくのに多少の戦慄を感じたりして……。

### 関連作品

#### セガ・ル・マン24 (RCG)

メーカー：セガ/  
機種：AC/発売年：1997年  
ル・マン24時間レースをモチーフにしたゲーム。天候や時間で刻一刻と路面状況が変わったり、コンティニューが前提のゲームシステムが特徴。

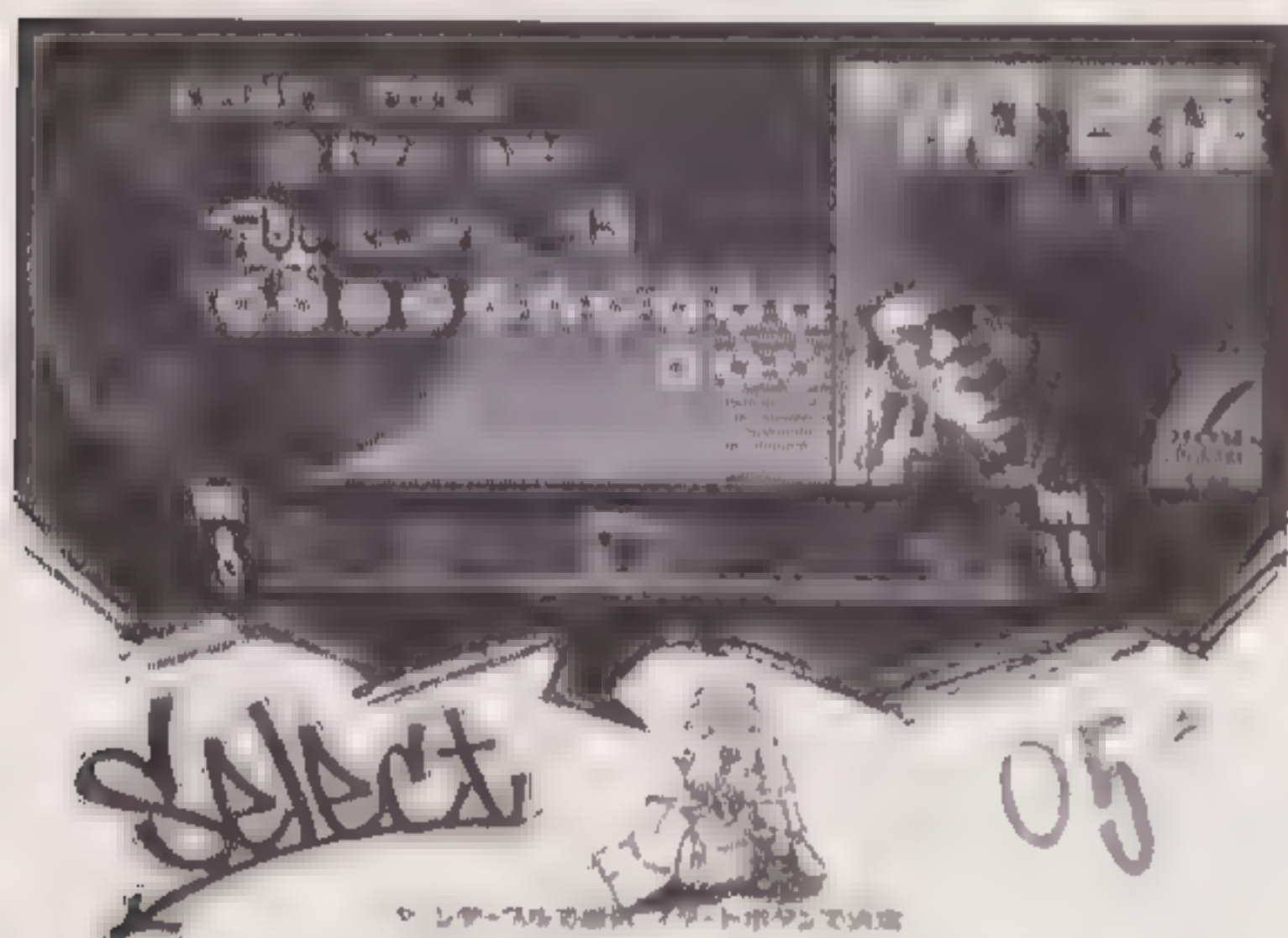


# 操作は簡単だが深淵に 音ゲーの原点が見える

下火と評されるゲームセンター市場。「音ゲー」のブームも去った  
厳しい現状の中、発表された大型筐体の開発者の熱意を見た。

## 丁寧な力作も設置台数の 少なさ故に苦戦か

音ゲーブームは下火になったと  
言われる インカム状況を見ても  
明らかだ しかし、そんな中で発  
表された新作音ゲーは、実物を模  
した大型装置で直感的に遊び方が  
理解できる「本物志向」&「初心  
者歓迎」の考え方が前面に出てお  
り、業務用ならではの楽しさを提  
供している作品が多い(※1)。  
今回大きく取り上げる「クラッ  
キンDJハート2」もその傾向は  
顕著で、主に「ヒップホップ」と  
いう音楽ジャンルを用いて「リス  
ムにノる」楽しさを体験できる力  
作となっている。



ステージクリアの成績によって曲数が、これでもか！  
と言わんばかりに増えていくサマは圧巻。

家庭用では再現困難と思われる  
「自動回転するターンテーブル」  
を模した筐体の完成度が高く、そ  
の回転速度の変化をゲーム性に取  
り入れ「高度なDJごっこ」を表  
現した点が面白い もちろん「ビ

ートマニア」を意識し、差別化を  
模索したであろうことは想像に難  
くないが、模倣から一歩前進でき  
ている点は立派である。  
本作の企画者「Hiro. 師匠」  
(※2)がライブ(※3)の壇上で  
「前作はクールにしすぎて失敗し  
た」と述べていた。その反省から  
か、本作は「練習ステージ」が必  
要以上に親切で、「理解できるま  
でしつこく教えてやる！」という  
ほど、最長で4分以上にまで練習  
が延長されるシステムとなってい  
る。どんな楽器でも初めは上手く  
演奏できず、熟練者の域に達する  
には壁が厚いものだが、練習に重  
点を置いた本作からは、最近の音  
ゲーが忘れていた「丁寧さ」を感

じることができ。

しかし残念ながら本作は出荷台  
数が少なく(推定100台強程度  
しか出回っていないと思われる)、  
その魅力が広まっていけないこと  
も確かだ。実にもったいない。

元々ヒップホップという音楽は  
「もっと挑戦してみよう」「停滞  
した状況から抜け出そう」といった  
ポジティブな思想が込められ、そ  
のファッションや生き方にまで  
「質素な格好良さ」を求めながら  
発展してきたジャンルである。

本作にもその希望があることを  
願わずにはいられない。

### PROFILE

**G-Trance(ジー・トランス 覇帝)**  
家庭用ゲーム開発員→ゲーセン店長代理を経  
て現在フリーライター兼企画者。『功夫老師』  
『ジャンピンググルーブ』『フラッシュビーツ』  
『モグラッパ』など“エレメカ音ゲー”大好  
きゲーマー。『サイモン』の実機所持してます。

### 関連作品

**ダンクドリーム(SPG)**  
メーカー：データイースト/  
機種：AC (NEOGEO) / 発売年：1994年  
ゲーム界に初めて本格的ヒップホップを取り  
入れた3ON3バスケ。『YO! WHATS UP?』  
という曲名があることから思想面でも決定的。

(※1)コナミの『マンボ・ア・ゴーゴー』、ナムコの『太鼓の達人』などがその実例として挙げられる。(※2)ヒットメーカー社サウンド開発部部長  
の川口博史氏。本作には氏の名曲『アウトラン』『ファンタジーゾーン』の他、『デイトナUSA』のリミックス曲で遊べる面も入っており(難易度は  
比較的高いが)、古くからのセガファンに向けた涙モノの演出と言える。(※3)8月4日に東京ジョイポリスで開かれた本作発表記念ライ  
ブ



## ドッジボールの爽快感を忘れてはいけない

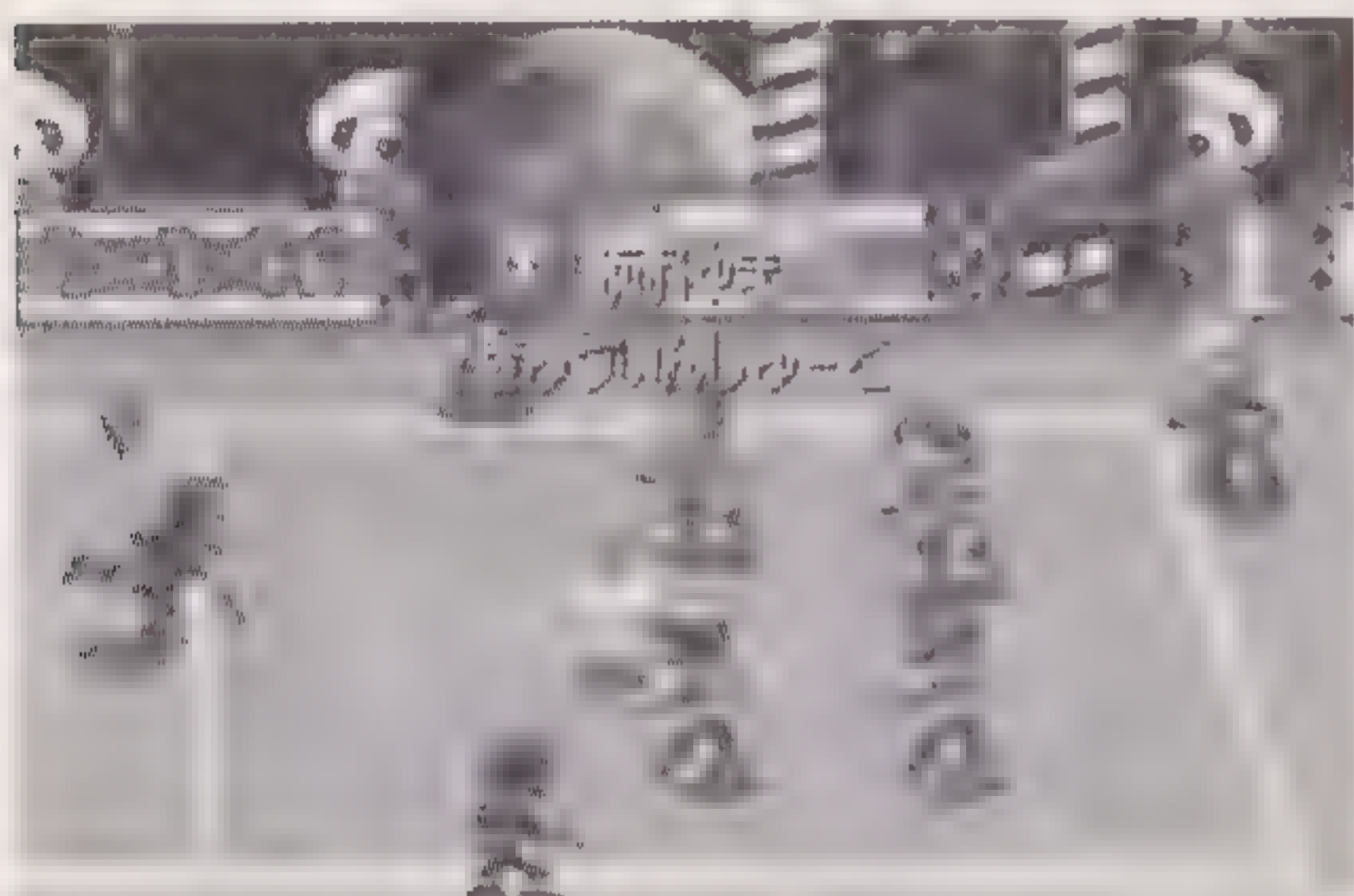
『爆熱ドッジボールファイターズ』(以下『ドッジ』)は、GBA本来の対象である「コドモ」をターゲットにしていると見た

まず目に付くのが、数だけやたらと多い必殺シュート。おおよそ考えうるネタの全てを突っ込んだように見受けられるが、一般的にコドモは派手なものを好む。アクションに対する視覚効果が派手であればある程いい。チームメイキング機能を用いて「チーム名、選手名、攻撃スタイル」は選べるが、「必殺シュート」は選べない。しかし、突っ込みを入れる余地が一

# 近頃、コドモが遊べるゲームが少ないと思わないか?

小難しい理屈や制作者の独り善がりなンざ、コドモにや解らない。あるのは「楽しいか」「つまらないか」「じゃないか?」

63 Point



単純明快なゲーム内容はコドモに解りやすいし、いい大人が童心に帰って遊ぶことのできるゲームとして、重宝する一本だ。

箇所あれば、コドモは勝手にそこへ突撃していく。彼らにとって、誰かとのシュートを打てるかを短時間で調べ上げることなど造作もない。そして、

調べ上げたうえで純粋に遊び込む

我々と違って彼らコドモは「1本のゲーム」に対して恐ろしい程時間を費やす。そして年後、彼らの世代にとっての「懐かしい話」で盛り上がる時にネタにする。かつての我々がそうだったように……

それでも『ドッジ』に込められた面白さは、何も考えずに「相手に球をぶつける楽しさ」を追い求めた結果であり、何が出てくるかわからない必殺シュートに楽しみを見出すか、明確な差別が無いと否定的に考えるかは大人のゴタクである。ドッジボールという球技自体、ハタチを過ぎたいい大人が「小難しい思考を張り巡らせて」

遊ぶ競技ではない

あくまでコドモに向けた「遊びの提案」であり、我々ファミコン世代が黎明期に通ってきたゲーム道、それも「ゲームを遊ぶための初歩」を現代のコドモ達に伝えていく。そんな制作者側の思惑が、おぼろげに見えた気がする。「一部のオタク小僧を満足させる為の要素」ばかりに気をとられた、近頃の「小難しいだけの」つまらないゲームに対する、アンチテーゼだとは思えないか?

懐かしさや、ルールが単純であるが故に勤務中であることを忘れ、童心に帰った大人が2名『ドッジ』で夜を明かしたコトを追記しておく

### PROFILE

船尾拓朗 (あめを・たろう)

'74年生まれの電動機技術者兼営業マン。はじめての原稿執筆は、色々な意味を込めて「ゲーム業界におけるオトナの事情」を身をもって知ることになった。嗚呼

### 関連作品

熱血高校ドッジボール部 (SPG)

メーカー: テクノスジャパン /

機種: FC / 発売日: 1988年7月26日

コドモの必須球技「ドッジボール」を題材にしたゲームのハンリ。完成度が高かったというよりは、ドッジそのものが他に弄りようの無い競技だっただけに、やったモン勝ち。



## ナコルル〜あのひとからのおくりもの〜

ゲームソフト批評

ジャンル AVG メーカー イマダレータ  
機種 Win95&98&2000&Me  
価格 8,800円/発売日 2001年7月6日

脳みそホエホエ プレイ時間 10時間

マンガによるゲームソフト批評。今月は『サムライスピリッツ』シリーズから派生したオリジナルストーリー『ナコルル』だ。

このゲームは  
S/NKがアーケード用  
対戦格闘ゲームとして出した  
サムライスピリッツシリーズに  
登場する人気キャラクター  
ナコルルを主人公にした  
アドベンチャーゲームです

オフィシャルの絵  
よりも先に七瀬氏の  
絵が想いのかぶのは  
ダメダメだろうか?(笑)

シリーズすべてナコルルを  
使った遊んできた脳ホエは  
涙しながら発売日に  
会社をさぼって秋葉原に  
買いに行きましたよ(笑)

ストーリーとしてはシリーズの  
1作目の終わりから  
2作目の終わりまでの話を  
プレイヤーがナコルルの  
従者役になって側から  
ナコルルの物語を  
見ることになります

プレイヤー的  
キャラクターと  
プレイヤーキャラ  
のキャラクタース  
キミス重なるな

前半はほのぼのとした平和な話があり  
後半は感動物の良いシーンの連続で  
自分のには充分楽しめる話でした  
ラストは原作と同じで涙です

しかし原作ファンには  
シビレなことがありません!!  
なんとガルフォードが  
出てこないんです!!  
それどころかナコみ他の男と  
イチャついてるんですよ

これがゆるめるか否かで  
面白さが全然変わってきてしまします  
脳ホエも最初はゆるめない派でしたが  
ナコの相手が良いキャラなんですよ  
とまうか小安武人最高!!オイニすぎ!



そして  
びくくりなことに  
今回のゲームの話が  
OVAになっちゃう  
S11ののです!!  
今から楽しみですが  
もう買おうしがい!!

あと残念だったのは  
CG数が少ないって  
ことですね!!全36枚  
最近の絵がメイこの  
パンゲーにしては  
珍しいは少ないです  
感動的なシーンを  
立ちキアラ絵で  
やられた時は別の意味で  
泣けました(苦笑)

1701は「けて」  
全てのCGは  
見れないので  
よけい少なく...

それとミニゲームが  
何個かあるのですが  
ラストの一番いい所に  
入れるのだけは  
やめてほしいです(泣)  
でもストーリー的に  
関わる物だったので  
しょうがなかったの  
かなあ...

脳みそホエホエ(のうみそ・ほえほえ)はゲームアーツ大好きっ子なイラストレーター。最近「グランディアX」がPS2で発表されて、早速本体を購入!!でも、買ったすぐ後に本体の値段が落ちて泣きました。HPもあるんで見に来て下さい。http://www.tsp.ne.jp/~hoehoe/



プラットフォーム: PC  
 対応OS: Windows 95&98&2000&Me  
 発売日: 2001年8月10日

Dragonwar1 プレイ時間: 20時間

## 映像技術を、ゲーム そのものに取り入れる

業界黎明期以来、ゲームクリエイター達は白らの創造物に様々な映像技術を取り入れるによう努めてきた。最近では『ファイナルファンタジーX』などで代表されるようにCGのカットシーンに高度な映像技術、ディレクションを加える事で付随的なものではなく、プレイヤーの感情移入を目的とした、物語を進める上で中核的なメダイアムとして効果を発揮している。だが、映像技術の面白さを、「凡人レベルまで崩した」上で遊ばせるといった試みは意外に少ないような気がする。

# 映像にこだわり、プレイヤーを置き去りにしない配慮とは？

バレットタイム……ハードボイルド映画の緊張感を味わせたいという、製作者の情熱が生み出した、画期的なゲームシステム。

フィンランドのゲーム開発会社 REMEDIYが、映像技術の面白さをゲームシステムの中核に据えるという大胆なことをやってのけた。その作品が3Dアクションゲーム、『MAX PAYNE』（以下『MAX』）だ。

現在3Dアクションゲームはマシネリ化しつつあるのが現状だが、そのマシンリに対して「新たな面白さ」を付加したのか、映像技法のゲームシステム化を実現したバレットタイム (Bullet Time) である。

それゆえ『MAX』は、3Dアクションというジャンルに新風を巻き起こすマイルストーンの作品と見える。そして本作品の存在

は、昨今疑問視されつつあるクリエイターの自慰行為的なものづくりに対する姿勢について、改めて考える絶好の機会を与えてくれる。

## ハードボイルド映画に 対するこだわりの見方

本作はNYPD（ニューヨーク警察）警官であるMAXを操り、凶悪麻薬マフィア組織に人立ち向かっていくというゲームだ。操作方法はキーボードの矢印ボタンで行動し、マウスで方向決定及び標準合わせと射撃を行うという、First Person Shooting（一人称視点シューティング）的な方法をとっている。画面構成は「トゥープレイヤー」に見られる「人称視

点であるが、ハズルの要素も非常に少ないため3Dアクション・アドベンチャーゲームというよりは『ジェダイ・ナイト』のような3Dアクション・シューティングと見える。



映画のようにゲームを眺めるのではなく、自らがアクション映画に「出演」している錯覚が心地良い。

（※1）最近では、画像の編集により結末が代わっていくという、モニタージュ理論を応用したダイス社の映像型パズルゲーム「シグナル（仮）」が挙げられる。





アクション映画でよく見られるシュート・ドッジも、このゲームなら自らの手で再現することができる。

物語への引き込み方は、筆者がプレイしてきたゲームの中でも最も強烈だったものの一つと言える。またストーリー展開と全体的な雰囲気は、ブラット・ピット主演の刑事物「セブン」や、キアヌ・リーブス主演のサイバー・パンク映画「マトリックス」、及び映画監督ジョン・ウーの作品を踏襲したものがあがり、プレイして数分でデザイナーの映画に対する趣向が手にとるように分かる。

## 映像表現を「面白さ」に転化したゲームシステム

必要以上とも思える作りこみの中で、REMEDYの開発陣は『MAX』にバレットタイムを導入することで、単なるハードボイルド映画ファン向けのゲームから革新的な作品へと昇華させている。映像表現の一つとしてバレットタイムフォトグラフィ (Bullet Time Photography) があるが、これは銃撃戦でシーンをスローモーションにして、緊迫感を表現するエフェクトの事を言う。

『MAX』のバレットタイムには、このエフェクトがゲームシステムとして活用されているのた。敵との銃撃戦かはしる際、マウスの右クリックでバレットタイムを発動することにより、プレイヤーはスローモーションの中で敵の弾を

よけつつ銃を発射することが出来る。バレットタイムには、砂時計の形をしたゲージがあり、ゲージはバレットタイムを発動することで減っていく。一度減ってしまつたゲージは、敵を通常モードで倒さない限り増やすことができない。だが、ゲーム中はバレットタイムを活用しないと攻略が難しいシーンが多くあるため、如何にバレットタイムを効果的に活用するかが重要になるのだ。

バレットタイムに見る事ができる緻密な戦略性は、クリエイターがハードボイルド映画に対するこだわりを表現しつつも、本作品がゲームであるということをお忘れしていないことを示している。クリエイターのプレイヤーに対する配慮は、スローモーション中でも通常モードのスピードで標準合わせと射撃を可能にすることで、敵をぶちのめすことの爽快感を失わせない様にしたことと、『MAX』を三人称視点にすることで、スローモーション時の多彩なアクションを堪能出来るようにしたことにもあらわれている。

前述の通り、本作品は作者自らのハードボイルドアクション映画に対する趣味趣向が如実に表現されているゲームである。だが、バレットタイムの中に見出すことの出来る面白さは、作者のハードボイルド映画に対するこだわりと顧客志向の融合によつて創造されたと言つても過言ではない。『MAX』はクリエイター自らの趣味趣向に対する、執拗なるこだわりも顧客の存在を常に意識して反映させたものである。その執拗さが強みになるのだということを証明している。今後も『MAX』のように作者のこだわりと顧客志向との融合から生まれる斬新なゲームが生まれてくることを心から期待したい。

### PROFILE

#### Dragonwar1 (ドラゴンウォー・ワン)

英語の何でも屋。翻訳、通訳、講師等全般的にこなす。最近では、台湾系PCゲームを隠された逸品と確信するようになる。

### 関連作品

#### Half Life (ハーフ・ライフ) (ACG)

メーカー: CYBERFRONT/機種: Win95以上/価格: 5,800円/発売日: '98年12月

First Person Shootingの傑作。『Wolfenstein 3D(ウルフ3D)』や『DOOM(ドゥーム)』の流れを組むが、『ハーフ・ライフ』はシナリオの面白さを全面に押し出すことを重視した最初の作品群の一つ。

(※2) 最近の映画でこの手法を有効に活用しているものに『マトリックス』及び『M.I.2』が挙げられる。



ゲーム批評が観るとゆらゆら

不定期番外編

LARA CROFT

# TOMB RAIDER(トゥームレイダー)

監督 サイモン・ウェスト / 脚本 パトリック・マセット

ジョン・タトゥーラ / 出演 アンジェリーナ・ジョリーほか

2001年10月全国東宝洋画系にてロードショー

## 降りかかる問題は 拳銃に解決させる!

女主人公ララ・クロフトが両手に握る2丁拳銃

映画「トゥームレイダー」(以下、トゥーム)の魅力はこの1点に凝縮されている。この演出がなければ本作品もまた、「ゲームを題材にした映画は駄作となる」という因縁を実証するハメになっていただろう。

ハリウッドの大作映画とは、正義(「アメリカ」)が勝利する映画のことである。闘う理由を手にいれた主人公が、人々(「アメリカ」)の生活を脅かす強大な敵(「主人公がとどめを刺す直前に高所から落ちる人たち」)に勝利するのがハリウッド映画の暗黙ルールだ。

製作者たちはその鉄則を遵守したうえで、他作品との差別化を図るために日々悪戦苦闘している。そこから現代に恐竜を蘇らせ成功する者や、エロ透明人間を作りだし失敗する者が出てくるのである。「トゥーム」ではゲーム版と同様、ララに2丁拳銃を自在に操らせる

という方法を選んだ。新鮮さを感じられないCGと、どこかで見たようなストーリーで構成された本作品において、それは賢い選択だったといえる。

拳銃の数を増やすと当然銃声の数も増え、それがアクションのリズムを早め画面に緊張感を漲せる。だからといって登場人物にやたら武器を持たせればいいのかというと決してそういうわけでもなく、ここに監督の演出力や俳優の演技力などが絡んでくるのだ。

アンジェリーナ・ジョリーは2丁の拳銃をしなやかに扱い、敏捷に立ち回ることとトレジャーハンター・ララ・クロフトを見事に演じきった。(顔立ちかゲーム版ララに似ているというアトハンナージも大きい)「男

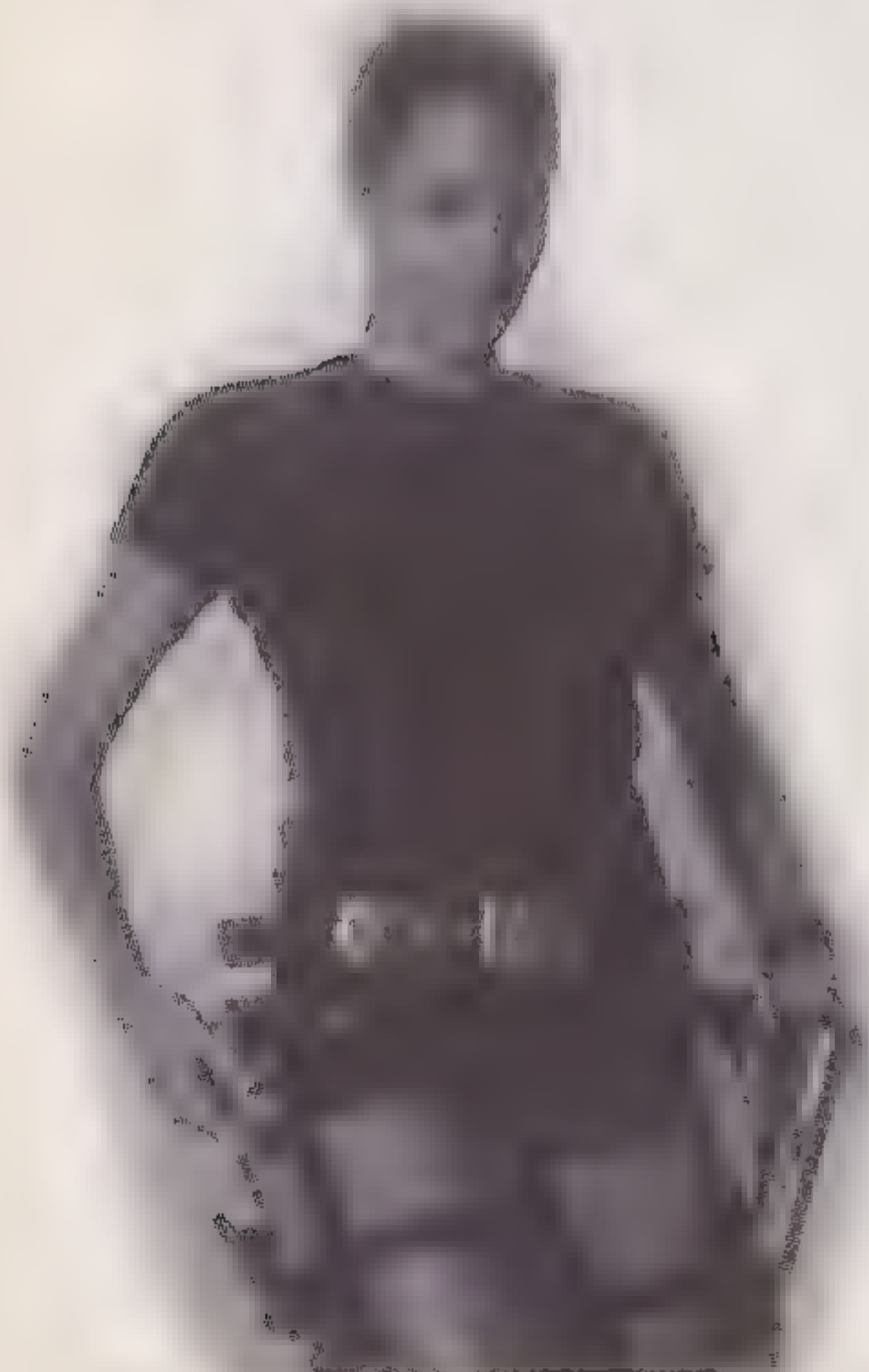
たちの晩歌」のチャウ・ユンファや「マトリックス」でのキアヌ・リーフスに匹敵する、新たな2丁拳銃俳優の誕生だと言える。

また、こと2丁拳銃

銃には別の側面もある。制作側はゲームの世界観を丁寧になぞることとでゲームを映画化するこの面白さを表現しようとしているのだ。このあたりの意気込みは、ゲームのネームバリューだけで売ろうとする映画とは一線を画すものとなっている。

ただ、つ残念なのは、ララ・クロフトというキャラクターを描くことに力を入れるあまり、ストーリー展開がおざなりになってしまった点だ。特にララの父親・クロフト卿(の思い出)が、娘に戦うことの理由付けをする場面は間延びして感じられた。

ゲームと違い「スキップ」できない映画だからこそ、そういう場面も大切に扱って欲しかった。





創刊!

2001年10月17日

890円(税込)

隔月刊 二次元

ドリームマガジン  
2D DREAM MAGAZINE



リアルな女の子より、アニメとかゲームに出てくる女の子の方に欲情してしまうボクちゃんたちに送るオリジナルアダルト小説雑誌「二次元ドリームノベルズ」。鬼畜で卑猥な小説はもちろん、「膛(ちやつ)はどこへ消えた？」など頭悪い企画盛りだくさん! しかも、ゲーム批評で大人気のがっぷ獅子丸による「悪趣味エロ紀行」、南敏久による「すごいコスプレ烈伝!」も連載しちゃうよ!

発行・編集 株式会社マイクロデザイン

# 美少女ゲーム マニアックス 2

## 美少女ゲームを語り尽くす!

テキスト中心の美少女ゲーム誌第2弾。ジュアルだけではない、プレイしてみて初めてわかる魅力を、今回も語り尽くします。今回は前回好評だった「物語が魅せる美少女ゲーム」「美少女ゲーム業界事情」に加えて、「家庭用美少女ゲーム」からもセレクト。

特集1

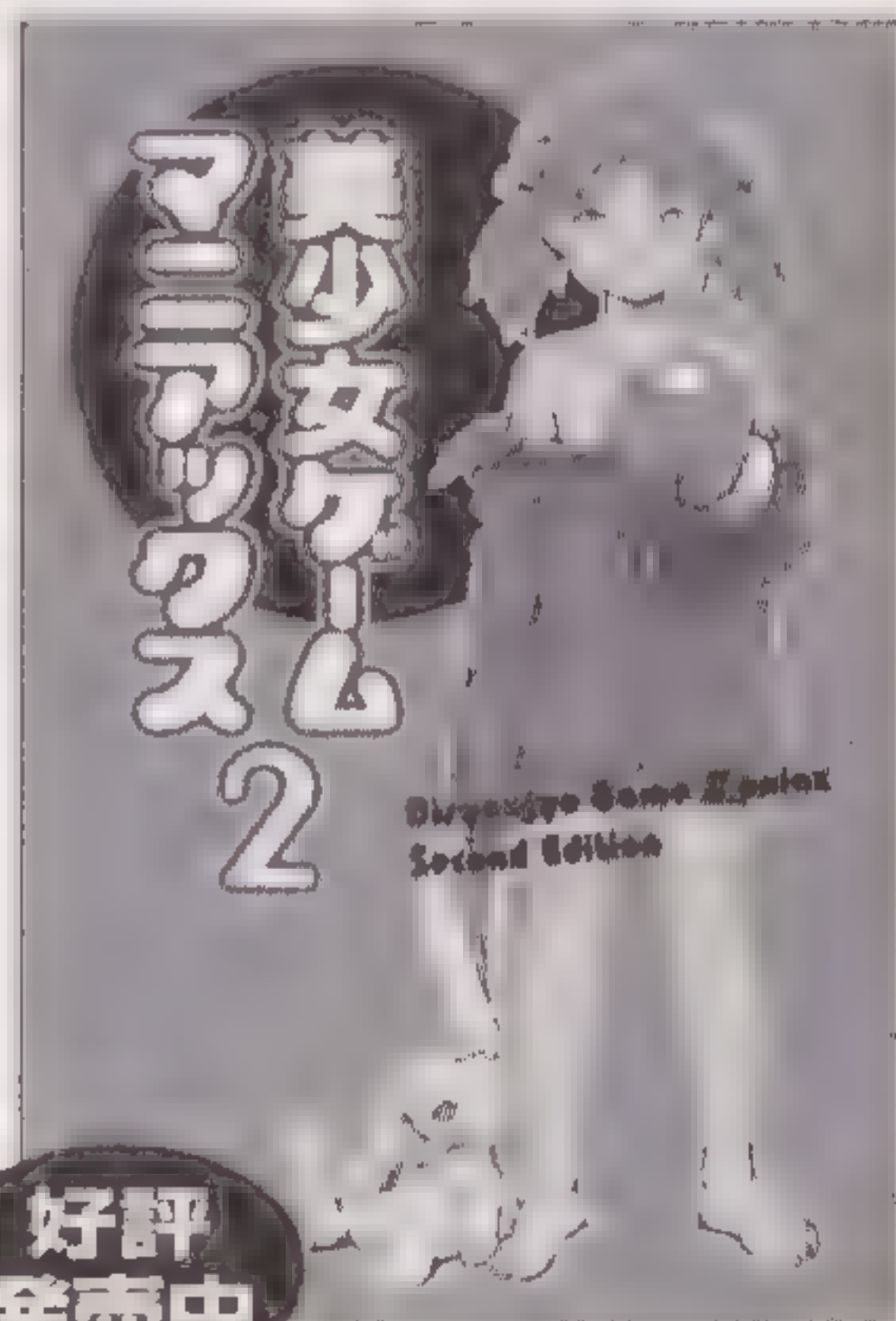
### 物語が魅せる美少女ゲーム

Phantom of Inferno／果てしなく青い、この空の下で…／AIR／銀色  
さよならを教えて／不確定世界の探偵紳士

特集2

### 美少女ゲームBest5 (家庭用)

久遠の絆 ～再臨詔～／慟哭、そして…／こみつくパーティ／Lの季節  
ときめきメモリアル2



好評  
発売中

定価880円+税

発行: キルタイムコミュニケーション



任天堂が変わる? / 変わらない?

# 複眼視点

Produced by 武田丸男

この本が発売されている時にはゲームキューブは発売されており、新ハードを迎えた市場は新たな展開を見せていることだろう。大きなうねりを見せ、テレビゲーム業界の秋の陣が開幕した!

## 第12回 ゲーム業界秋の陣、開幕

ユーザー代表

### GBAのターゲットって、誰?!

(ヒロシ 21歳 専門学校生)

ゲームボーイアドバンス(以下、GBA)は既に今春に発売をされたり、いくつものタイトルも登場していることから、スペースワールド会場内でチェックするべきポイントも、雑誌などで発表されているいろいろな未発売タイトルか、実際にどのような画像で、どのようにアクションをするのか、ということに集約されていた。

結果、というか、印象としては「スーパーファミコン?」

というものがほとんどであった気がするのにはびっくりだろうか?

中々、会場内のGBAコーナーの正面に置かれていた「スーパーマリオアトランス2」(任天堂)は、ゲーム仕様に設置されている液晶モニター画面で見える限り、本当に「昔の、懐かしくもある」SDの映像、そのものであった! おまけに、僕がプレイを始めた直後にビックリして「SDC……?」と思わず口走ってしまった時、そ

はにいた任天堂のお姉さんは「そう、SDCです!!」などと、明るく答えてくれちゃったりしたのです。

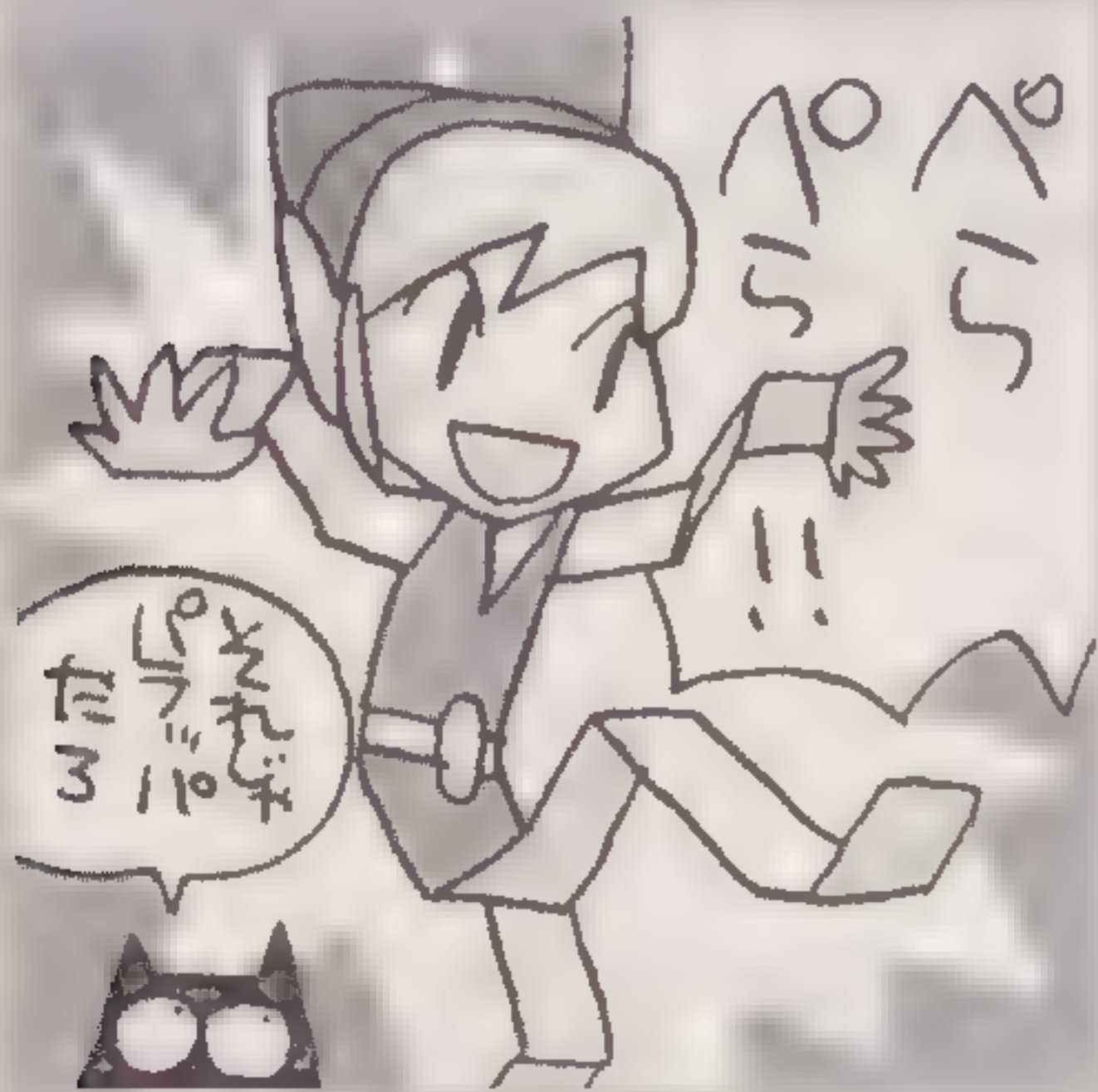
その他にも、懐かしいタイトルな……、と思っていたら、映像そのものの、というよりも、ゲームそのものが、SDC当時のままだったりしているタイトルが多く見受けられ、GBAの展示コーナーそのものが「懐かしのゲームコーナー」になってしまっている感じがした。

そのことを会場内で会った顔見知り、メーカーの方に聞くと「それはオミがGBAのターゲットではないから、中学生以下GBAのターゲットはSDCを知らないから」とアッサリとおっしゃっていたのでしたのだ! カーン!

既に僕はGBAのターゲット・ユーザーではない! ということは、『64』のとき同様GBAには、

僕たちが遊びたいと思えるようなタイトルがない……。GBA対応のカードリーダーが登場することから、『ポケモン』は間違いなくスタンバイしていることだろう。僕たちはGBAから門前払いをくってしまったのだろうか……?!

葛張からの帰り道、電車内でPDAを操作しているサラリーマン風の人を見た。「そういえば最近、ワンダースワンは何をしているんだろう? 2年ほど前には『携帯ゲーム機戦争』などと言われたこともあったけれど、あの時は何があったんだったけかなあ?」などと、電車の中から海を見ながら、物思いにふけってしまっていたのでした……。









# 悲しく楽しい ゲーム業界 裏事情

## 第3回 なんちゃって超大作

Written by 橋本和明

ゲームは、時間とお金との戦いで、本来の実力以下で、いかにクオリティを下げずに作れるか、というある意味消去法的な作り方をするのが一般的だ。そりゃお金をかければ、理想形に近づいてはいくが、完全に「やるだけやった」という形になることはまずないだろう。だから、ゲーム業界にいる人間の夢は、潤沢な予算、時間をもって、満足いくまで作品を作り詰めることではないだろうか。実現するには、厳しい環境のなかで、一定以上の実績をあげる必要があるし、実現は非常に困難が伴う。また、幸運にも思う存分ゲームを作れる環境を得た場合も、必ずしもいい作品が作れるとは限らない……それは何故か、考えてみよう。

### CASE 1

#### クリエイターの能力不足

同じ結果ならば、少ない予算で効率よく高いクオリティの作品を作れる人に、結果として、高い金額をつっこんだほうが効率がいい。結局選ばれた人になるのは、前述のようなクリエイターとなる。しかし、あまりに大きいプロジェクトとなると、低い値段で作ることに慣らされすぎたクリエイターの場合、お金の使い方を知らず完成形がイメージできなかつたり、また時間がたちすぎてセンスが腐りすぎている場合もあり、「大きい作品の作り方」を知らない。結果として、こじんまりとしたものか、発散しすぎて収集のつかないものができてしまう。世間でいう「クソゲー」の完成だ。新しいものを作ればいいってもんじゃないし……。

### CASE 2

#### 作りたいものではない

実績を上げたとしても、作りたいものが作れるなんて限らない。うっかりヒット作を作った人が、上層部の判断により、もっと売れそうなRPGを作らされるようなケースがある。RPGなんていうのは作ったことがなければいきなり超大作を作れる訳はなく、混乱のもと、現実を追求してしま

い、無用なものを動かしたりできるようにしたりして、ゲームとしての快適さを失ってしまう。また、シナリオは大作の場合専門家に任せればいいのに、クリエイター自身が書いてしまい、うっかり陳腐な話に乗っかってしまい、書いてる本人以外はため息しか出ないという展開になりがちだ。「ねーちゃんっ気がない」場合も、客を選びすぎで同様の結果となる場合がある。

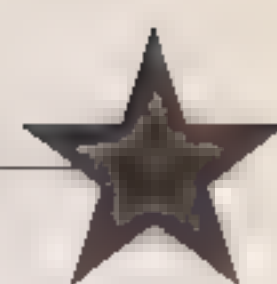
### CASE 3

#### 広告予算が足りない

潤沢、といっても予算は無限ではない。しかも近年では業界も冷え気味で予算との戦いは当然強いられる。そこで、今でも「いいものを作ればきっと売れる」と信じ込んでいるクリエイターが「広告費は普通でいいから、制作費につぎこんでくれ」と懇願して、広告費を制作に回してしまったため、誰にも知られず発売してしまったソフトがある。マニアだけが知っている「不朽の名作」であればそれでも売れるのかもしれないが、大物タイトル続編であっても、メーカーやタイトルが違った場合、せいぜい「普通よりちょっといい」作品だ。広告イメージであらかじめ洗脳しなければ、不朽の名作なんてお金だけで簡単に作れる訳はないのだ。

以上、3つのケースを実際にあげて説明してみたが、大作なんて、クリエイターが頑張ってお金をつっこんだからってできる訳じゃない。予算は普通でよく、クリエイターの狙った「新しいこと」が時代に受け入れられなければダメなのだ。その証拠にゲームバブルでうっかり「大作」を作ろう、とか思って失敗した所はすごく多い。それに対し大手メーカーは、続編モノを作っても、まずハズすことはない。『FFX』しかり、大手メーカーは、やはり大手になるだけの資質を兼ね備えているのである。





# ★エロの星の★名の下に

迫撃砲Ⅱ

南敏久

第10話『アメリカンセクシーチャンネル3』の巻

STG 3 TOBE  
Win95&98&Me 価格 7800円 2003年7月6日

のために久しぶりのシューティングゲームを取り上げてみたいと思います

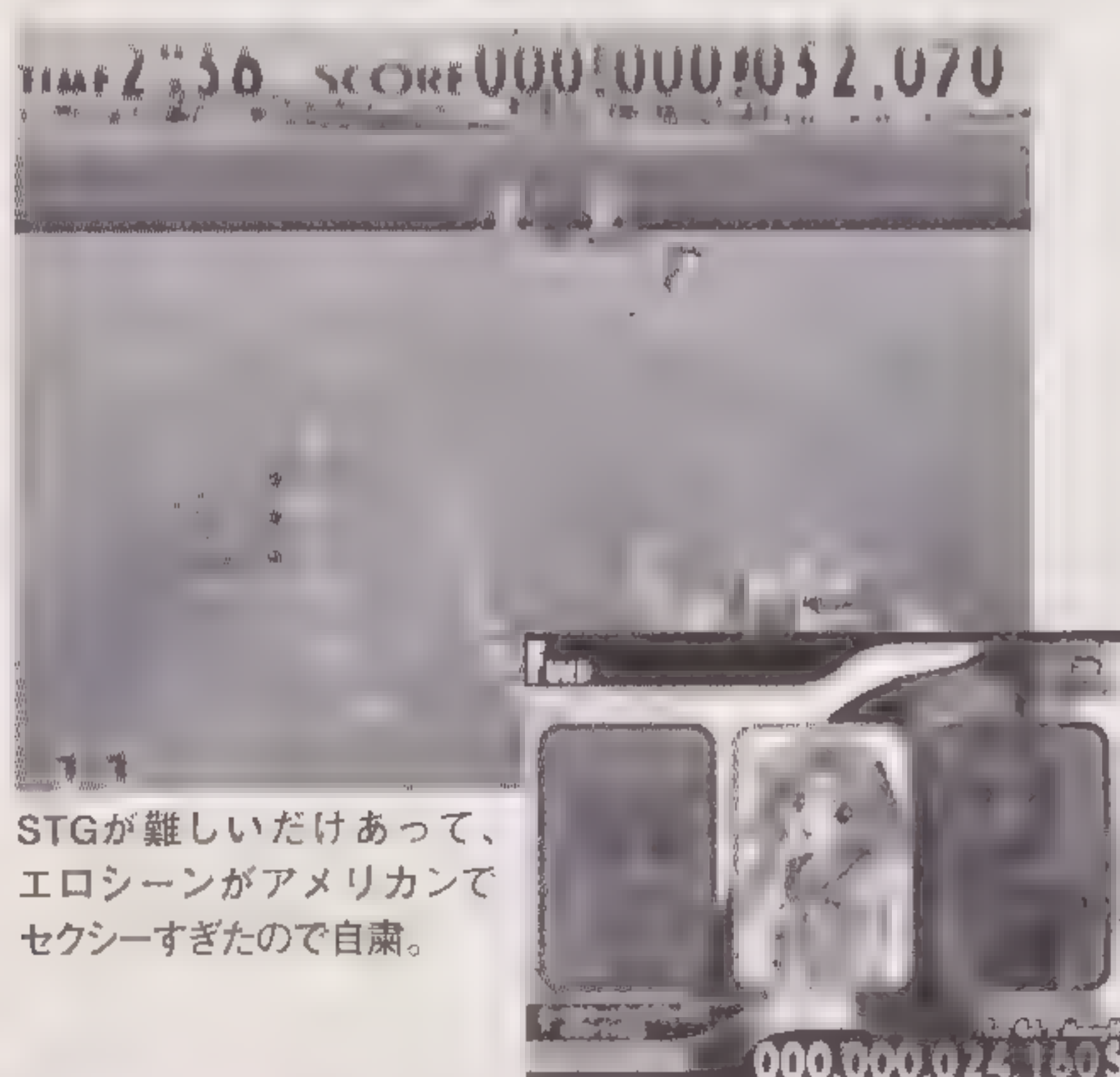
確か以前一度STGを紹介しましたが今回の『アメリカンセクシーチャンネル3』

は南サンの大好きな横スクロール。舞台はタイトルと同名の米国のケーブルTV局、低視聴率続きで閉局の危機にあるココが打開策として打ち出したのは当然エロ番組でした。エロ番組といえば『A女D女』や『海賊チャンネル』などが有名ですがそこはそれ白人のことですからスケールが違う。ホワイトハウスやニューヨーク、バラマキクイズでお馴染みグラントキャニオンから来たそ来た来たラスベガスまで、アメリカの主要都市に主人公キャプテンフリーダムが脱げ脱げビーム（コレに当たった女性の服だけを消滅させる怪光線）による平和的大空爆を仕掛けるといって、それはもうフレッシュ・ゴードン並みの超大作です

ゲームは基本的に3分間の時間制限つきの弾よけ系STG。時間内にボスを倒したり女のコを脱がしたり自機に敵弾をカスらせたりして視聴率をガンガン上げていかなくてはならないのです、が、したつけ1回見に来ればいいべさ画面中もう嵐・嵐・弾の嵐。難易度EASYでも死にまくりでムチャクチャでございますがな。当たり判定は小さいから避けやすいなんてことも書いて

てございますがんなコトするくらいだったから自機そのものを元から小さくしてくれたほうがよっぽど有難い。だって混乱しちゃうじゃんねえ。

忘れてましたがエロシーンを見るには女のコに最低でも数億ドル（いくら本番アリとはいえ、高すぎ）の金額を払わないと行けませんのであしからず。結局ココでも金かよ。でもなぜか登場するコ全員日本人なんだ！ねえ。やっぱ折角アメリカくんだりまで来たんだからパツキンのパイオツをミームしたりロイクーなビーチクをメーナしたか。たところなんです、皆さんのココロには何が残りしましたか？



STGが難しいだけあって、エロシーンがアメリカンでセクシーすぎたので自粛。

映画のバルタンはともかくガモランやギギの存在はちよつと許せない気がする第10話

南敏久 30歳 東京都出身 元々ゲームが好きで、特にシューティングゲームが好き。現在はフリーランスのゲームデザイナーとして活動中。代表作として『アメリカンセクシーチャンネル3』がある。趣味は読書、旅行、音楽鑑賞。連絡先: nameminokuro@hotmail.com



# 韓国ゲーム電文

第2回 PC房



バン  
PC房を制するもの、業界を制する。

はい、歴史的な2回目を迎える「韓国ゲーム電文」。今回の主題は洗濯をしてくれる“パレバン（洗濯板）”でもなければショチュウ（お酒）を飲む“ショチュウバン”でもない。時代の先端を行く『PC房』なのです。

韓国にPC房が現れ始めたのは'97～'98年のことです。今は個人用高速回線が広く普及し、情報マインドを持っている人はもちろん、インターネットとか情報化の波などとは縁のないオバサンやオヤジさえ自分だけの専用線を持っていますが、当時は高速回線があまり普及していなかったし、設置や利用にかかる費用もなかなかのものでした。そんな時、ジャジャン〜と登場したのが高速専用線を利用したインターネット接続環境を提供してくれるのがPC房でございました。やがてこの便利さが人々に知らされ、利用人口が少しずつ増えながら、PC房は主要都市の商圈密集地域の順で、次々と普及されたわけです。最初に考えた人が誰かは知りませんが、まさに需要のスキマを正確に当て、新しいビジネスを創出したと言いかねません（少し大げさですか？）

さて、このPC房というのは韓国ゲーム産業の立ち上げに実に莫大な貢献をした存在なのです。韓国ゲーム市場においてPC房が持つ意義はいろいろありますが、そのう

ち大事な一つが「ゲームの確かな流通ラインができた」ということです。PC房ができる前はゲームの流通過程が大変不透明でした。ゲームマーケティングというのが成り立たない、そんな状況だったのです。また、一般ユーザーの不法コピーには政府当局も手を焼いていました。コピー版を使う一般ユーザーをいちいち搾取することは事実上できませんからね。

だが、PC房ができてから状況は急変しました。全国2万3000箇所のPC房はまさに目に見えるマーケット、手に掴まえられる市場だったのです。とにかくそこにマーケティング力のすべてを集中すればいいのです。要点だけを言えば、可能な術のすべてを動員して、1ヶ所でも多くのPC房に自社のゲームをダウンロードさせ、ユーザーに向かわせるのです。場合によっては特定オンラインゲームの専用台とか、さらには特定オンラインゲームだけをサービスするPC房も現れました。

そしてPC房は、大きい市場が一晚にできてしまったとも言えます。全国2万3000箇所という数は、ハンパじゃありません。簡単に言って、PC房1ヶ所に10本だけ販売すれば20万突破になってしまう計算式になります。不法コピーなどができる余地もありません。だから、みんなPC房営業に総力を上げます。

PC房のもつもう一つの特徴は、営業の主体である製作者の意志とは関係なく、自然発生的なマーケティングが発生するということです。元々オンラインゲームというのは群れてやってこそ面白いもの。だからユーザーは一人でも多くの新規ユーザーを自分がやっているオンラインゲームに引き込もうとします。自然にPC房は活発な“くちコミ”の場となり、チュートリアル場となります。こうなると家の中で一人で楽しむスタンドアローン系の個人ユーザーに接近するのは全く違うマーケティング戦略が必要となります。それが韓国ゲーム業界だけの特徴的な概念である“PC房営業”なわけです。

ウルティマシリーズでお馴染のアメリカのリチャード・ギャリオットさんも、韓国のPC房文化を知らなかったし、それに合わせた営業ができなかったために、ウルティマオンラインは韓国で成功できなかったと言ったくらいです。

さて、すでに韓国ゲーム市場に進出している日本の製作社もあり、先日ハドソンさんもまたオンライン対応ボンバーマンを持って韓国市場に進出すると発表したのですが、一つ心しておくべきことがあります。‘勝負を決めるのは爆弾じゃない、PC房だ。’

PC房を制するもの、業界を制する!!

韓国のゲームマーケティングを変えた!

今回はPC房のお話です。

※この原稿は韓国のフィタ か日本語で書いています!!

テリヨン（鄭泰淵）(bulmory@gamerz.co.kr) : TVのゲーム番組のMCもやっています。が、いつもヤバイ発言ばかりで、危ない橋渡っています。あゝ風間仁どのの1P服装はカッコいいですね。関係ないけど。



銃田夢人 PRESENTS

# 今号の駄作2

第10回

水木しげる先生とエロイムエッサムの巻

「銃田さん、今回の駄作ソフトで  
すが……」  
「はい」  
「アンバランスっていうメーカー  
の……（ボケを待ってる）……水  
木しげるキャラが出る……（待っ  
てる）……花札ゲーム……（待っ  
てる）……です」  
「………すいません、居眠りし  
てました」

「（ちよつと嬉しそうに）打ち合わ  
せ中に寝るんじゃないよー！（五光  
斬）一つ、二つ、三つ、四つ、五  
つ、五光！」

「貴様などに屈するとは……」

……という侍魂な打ち合わせか  
ら分かるように、記念すべき連載  
10回目となる今回のソフトは驚異  
の花札ゲーム「妖怪花あそび」で  
すハイ。

本作品の売りは、あの水木しげ  
る先生が描く妖怪たちが花札にな  
って登場する点です。ああ、前号  
の北方謙三先生に続き、敬愛する  
水木先生まで貶めてしまうのか……  
もうダメだ。俺は死ぬ。そし  
て君も3日後に死ぬ！（◎日野日  
出志先生）

プレイしてみますと、出てくる  
花札すべてに水木キャラが。鬼太  
郎に始まって、目玉オヤジ、一反  
もめん、ネコ娘、砂かけババア、  
子泣きジジイ……素晴らしいです  
ね。しかし、あまりにもアレンジ  
が効きすぎて、どれがどの札な  
のかサッパリ分かりません。ゲー  
ムになりませんでした。

まあ普通の札に変更することも  
可能なのですが、やはり水木キャ  
ラ札でプレイしたいところです。  
というわけで妖怪札鑑賞モードで  
札をチェック。いやあ、水木キャ  
ラはいつ見てもいいモンですなあ。  
ゲゲゲ。

そして凄いの、本作品独自の  
ルールで遊べる点。題して「エロ  
イムエッサム」。要は「こいこ  
い」なのですが、「こいこい」「勝  
負」の掛け声が、それぞれ「エロ  
イムエッサム」「我は求め訴え  
り」という謎の呪文に変わってい  
ます。ちよつとした魔界転生テイ  
ストですな。出来役もアレンジさ  
れていて「五妖」やら「牛タン」



なぜか花札をやる側のキャラも妖怪テイスト  
ちよつぱりダークでなんだかブルーな雰囲気

やら「物の怪」やら「四坊主」や  
らといった具合。まったく意味不  
明でステキです。

もう一つのオリジナルルールは  
「妖怪花合わせ」。こちらも基本的  
には「花合わせ」と同じなので、  
あまり新鮮味がありません。

というわけで結局はちよつと目  
先が変わっただけの普通の花札ゲ  
ームでした。思わず墓場で運動会  
したくなりました。まあ「任天  
堂II花札」というレトロな思考の  
持ち主にはオススメできるソフト  
と言えるでしょう。

水木ゲームにはかつて「水木し  
げるの妖怪伝」というトンデモ作  
品がありました。それよりは遙か  
に遊べることは保証します。

………なんだか「今号の駄作」  
というよりは「今号の色物ソフ  
ト」と化していますな。次号か  
らはしっかりと駄作を斬り刻ん  
でいきたいと思えます。たとえ  
ばSCEの「蚊」とか、SCE  
の「蚊」とか、SCEの「蚊」と  
か（まだ恨んでる）。

斬り捨て御免の獄門連載、ついに第10回！ ダメダメゲームに竜王霹靂掌！（なかなか出ないケド）

銃田夢人（がんだ・ゆめと）：'69年生まれ。1000のペンネームを持つフリーライター。いろいろ仕事してるけど、いろいろあって書けません。



# 読者あつての 本ですか



龍子オネーさん (19歳)  
土曜の夜にソルゲ市蔵が突然電話で「スカイフィッシュ  
って一体ナンなんですか？」とマジ質問され、そんな事  
イキナリ聞かれても非常に困る多感なお年頃。

シシタン (12歳)  
ゲーム業界に生まれたス  
ノッブな謎の未確認生物。

本文：がっぶ獅子丸  
イラスト：飛龍乱



たまにはまったりムードで  
始めましょうか！



●むう〜シシタン、な  
んか最近、そこらじゅう  
でヌルクなつてんじやな  
い？ アカン！ アカンヨ、ちと  
このおし紙もミテみんさいって  
■気のせいとか2〜3年前と比べて  
みると、最近は文面がおとなしく  
なった気がします。もっとあばれ  
てください。

(神奈川県 白鳥 康仁)

■久しぶりに買いましたけど、以  
前よりゲームの批判文章がやわら  
いでいるみたいに感じました。こ  
ーゆー雑誌だからこそ、気に入ら  
ないゲームは無茶苦茶けなして頂  
きたいモノです (笑)

(福岡県 minami)

○ふむふむ、ソウ言えば、なんか  
批評がヌルいとお嘆きの方が増え  
てマス遺憾ナガラ

●なんかね、最近、世の中がドン  
ドン甘い方へアマイホ〜！ つ  
へ向かってる気がするのよオネー  
さんのに!!

○オネーさん、ナニがあつたの

体？

●宇多田ヒカルにヒノコやらせた  
責任者、一歩前に出るやコラ!!

○ソッチの話カヨ!!

●デキネー奴にはヤラせんナーっ  
つのがオネーさんの主張なよう  
トホホ〜、『仮面ライダーBL  
ACK』を歌う倉田てつをの10  
00倍酷いワ、ありやあぁ〜  
(嘆)



○……モウイイデス……  
ソウ言えば、前号の特集  
「ゲームの疑問を大追跡」

はナカナカ好評で、沢山の反響が  
きちゃいマシタ！

■今回の内容良かったです。ユー  
ザー(読者)からの欄外のギモン  
に対しても解答があるとスバラシ  
かったのですが……。次回ですか  
ね (笑)。(愛知県 8本足)

■「小さな疑問を小追跡」はレギ  
ュラーコーナーにして欲しいです  
な。たとえば「バトルシップヤマ  
ト」(PS)はこの海に沈んでる  
の？ (大阪府 あきろと)

●特集も好評でしたが、それ以上  
に前号裏表紙の広告も大反響でし  
た♪



■(前号)表4の広告には度肝を抜かれました。

(千葉県 村山 洋巨)

■なんか裏表紙の広告が椎名へきるなんですけど、これは彼女のファン層と本誌の購買層が重なると判断された結果ですか？

(神奈川県 川瀬 哲)

■椎名へきるは業界外ですか、そーですね。

(群馬県 ないよ)

■椎名へきるの宣伝をするぐらいなら戸川純のCDの宣伝をしてほしい。

(大阪府 毛利 公俊)

○〜〜モ、エエツチュニ!!

■「ゲーム速報」って隔月刊だから「速報」じゃないんじゃないですか。

(千葉県 ビートキヨシ)

■まあ、そうい want。

■(アンケートハガキ記載欄の)E-mailアドレスはどう活用なさるのでしょうか？

(東京都 西双版納)



○アンケートとか、読者参加企画ナドナド色々考えてマスノデ宜しくお願

いしマス

●決してスパムモドキのメルマガ

送りつけようとか、リスト屋に転売しようなど不届きな考えは御座いませんで!

■SNK特集万歳! ところでこの時期にネオポケカラー版の「激突カードファイターズ」の「2」を出そうとするSNKは正気なん

でしょうか? 一個人としては涙が止まらないくらい嬉しいのですが、ただでさえ民事再生法が適用されている中で、どう考えても採算の取れないネオポケのソフトを出すなんて……。

(愛知県 ジークフリート)

○ワンダースワンの方もイロイロと大変のようデス

■ゲームミュージックのコーナーができたみたいですね。個人的には「VARTH」が好きです。シブくて。

(千葉県 カベジマ イサム)

■ララ日本不人気の原因はやはり3Dの顔が悪すぎるからですよ、斉藤さん。「バーチャ4」並に作りこめば恐らく状況は変わるでしょう。私もララ好きですよ。

(福岡県 迎 貴久)

○ララ・クロフトの顔テクスチャ

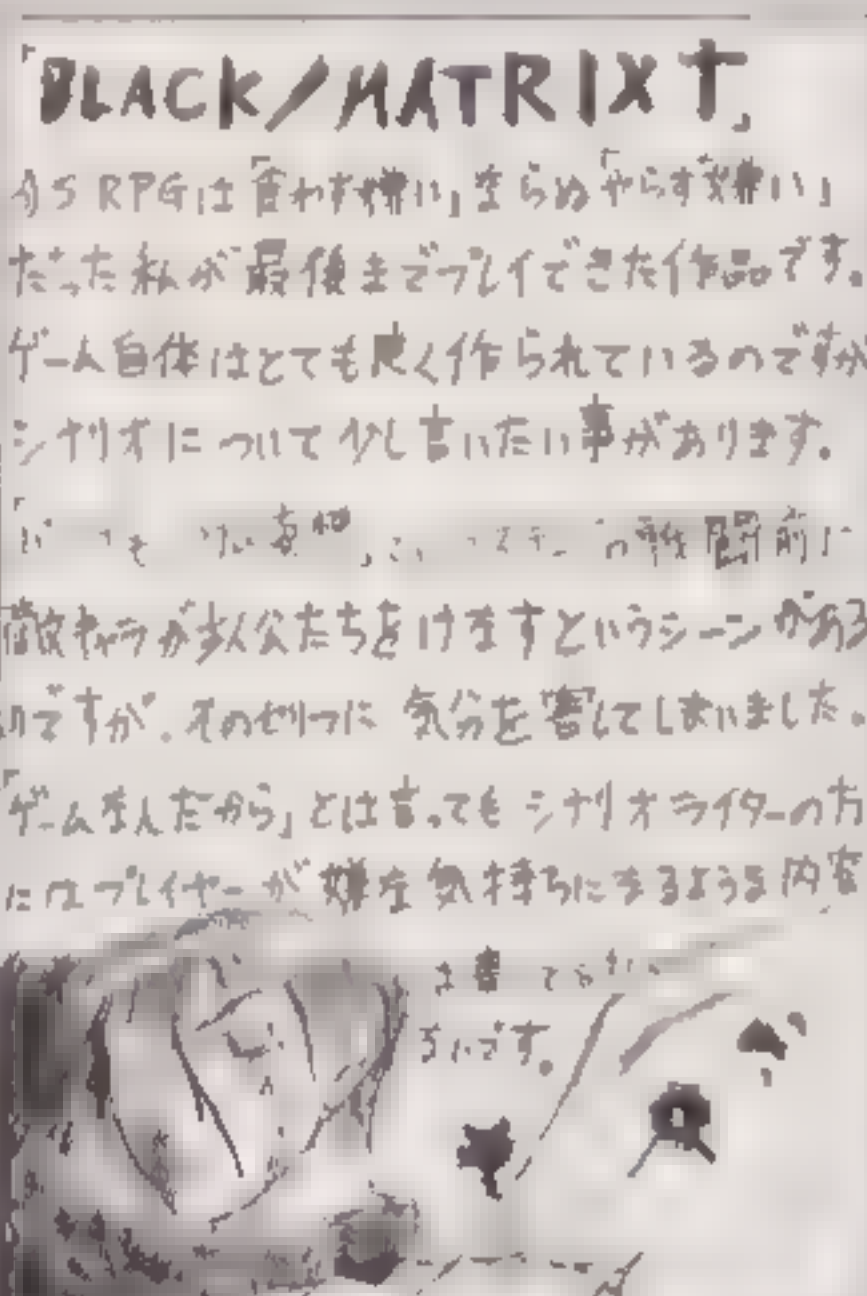
# 読者イラストギャラリー

見るより描いて送る方が何倍も楽しいよ……。

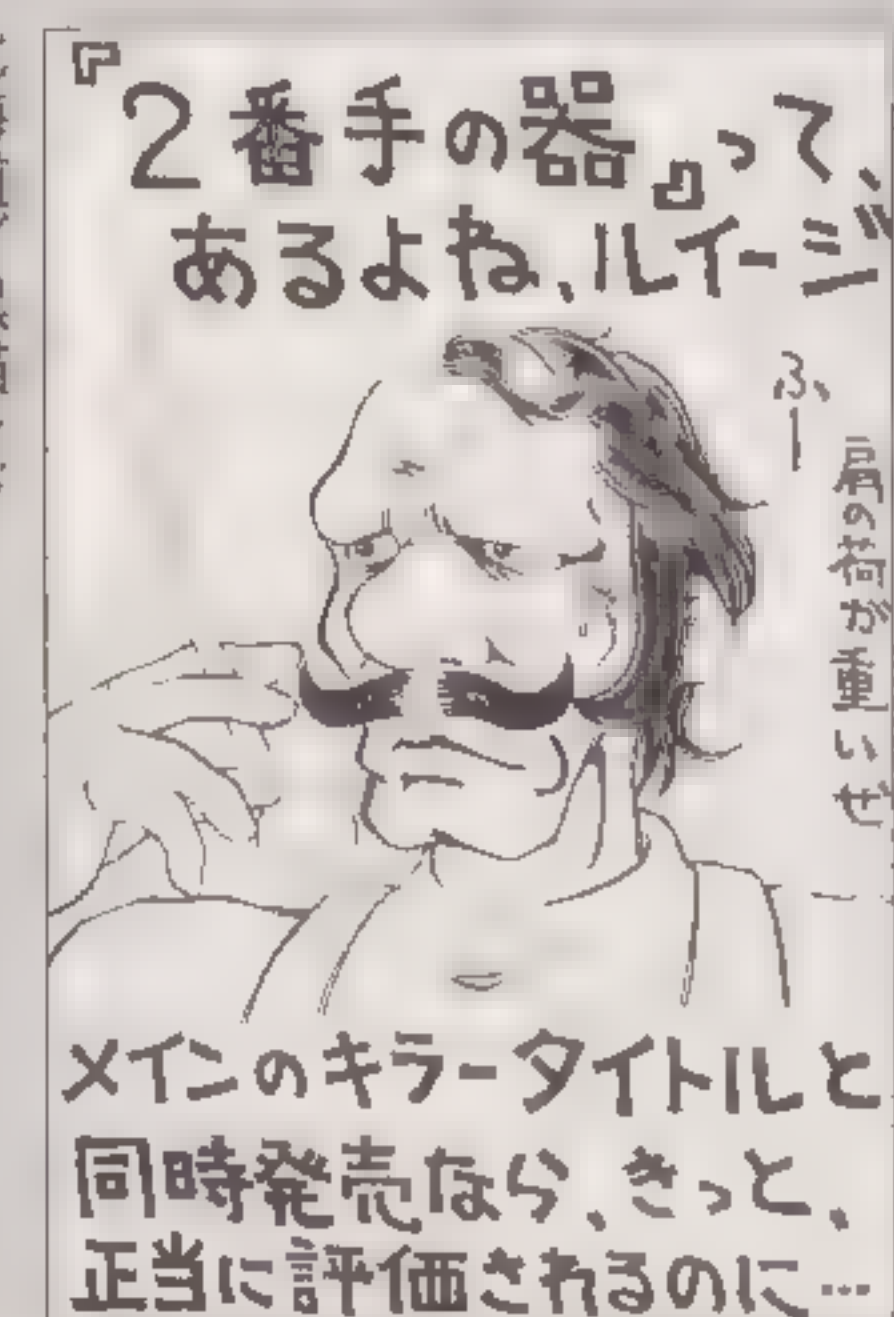


北海道/タミンハ  
えーと、そのペンネームってどういう意味?

群馬県/キラウアー  
昔、SFCアルバートオデッセイの衝エーディングには壮絶に胸糞が悪くなりました。



BLACK/MATRIX+  
このRPGは「食わず嫌い」ならぬ「やらず嫌い」な作品で、たまたま私が最後までプレイできた作品です。ゲーム自体はとても良く作られているのですが、シナリオについて少し言いたい事があります。……



『2番手の器』って、あるよね、ルイージ  
メインのキラ-タイトルと同時発売なら、きっと、正當に評価されるのに……

北海道/黒猫シジ  
ま、任天堂の開発部でもルイージファンが多いそうだし



秋田県/AYU  
イラスト投稿については、偶数月末締め切りを目処にお待ちしちやいますのでどうかひとつ!

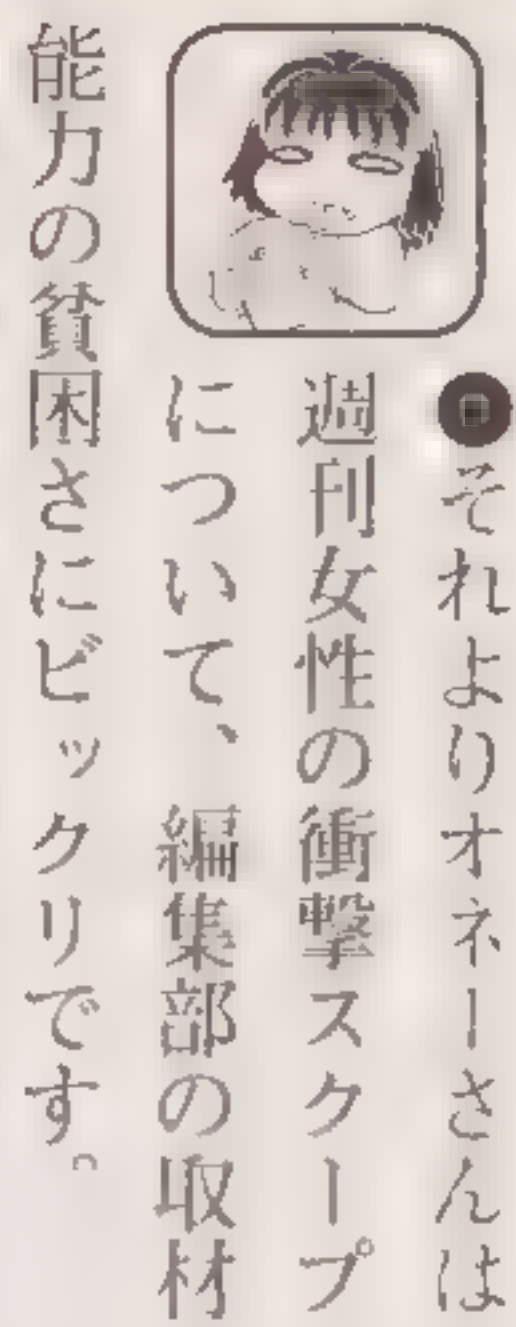


愛知県/すうみい  
ワタクシと致しましてはパナソニックのDVD付きGCを待ってるんですけど……。



■ゲームの“外側”を批評してみては。たとえば、神戸の事件でも、最も問題とすべきヒトラーへの傾倒は殆ど俎上にのぼらず、それこそ「ゲーム、ゲーム、ゲーム」の一色でした。これこそ有害ではありませんか。

○シシタンいつも思うのデスガ、アナリストの方々のこのテに関する犯人探しの論評の場合、とうして発想が貧困になつてしまうのデシ』ウカ？



—する!? こりや本来貴誌のシゴ  
トです!! (千葉県 渡辺 幹彦)

茨城県 鯨夢究部



■三人祭の歌を聴くと「うる星やつら」を思い出しました。

「シシタン、PCエンシンのサ  
イパークロス」の変身中の曲聴く  
と、シブカキ隊の「万川食いねえ」  
思い浮かべマス

●いつか住所を書く欄が、郵便番号だけで判るようになったらい。

(静岡県 元々師)



●オネーさんもカードや定期券がこれ以上増えてゆくのはマジでうざったいので、早く世界総統様に額と手の甲にバーコードでも打って欲しいと思います。

■韓国ゲームのシュールさんに度肝を抜かれました。女の子の首……ですか。幾らかわいくても生首じゃなあ……。お隣の国とはいってもやっぱり日本とは感覚違うよねー。でもちよつとやってみたい気もする。

(群馬県 キラーヴァージン)  
○マ、韓国にだって『Theガッツ』や『炎多留』ないデスモン。

■40号記念がなくてさみしかったです。

(岡山県 RYO)  
○アー、そーいやそーデスネ。50号の時は是非!



●前号はナニかと大変で、それどころじゃありませんでした。

■最近、Xboxだゲームキューブだともういい記事(失礼)にページを飛ばして読むことが増えました。それと9月号P23の兵庫県Jonさん、全くその通り!携帯電話でゲームなんてする気に

ならんて! (鳥取県 Shy4)

●極右セガ人的ご意見有難う御座います

■同人ゲームのことを詳しく教えて欲しい。特集して。

(福岡県 クレイジー軽トラ)

■幻のゲームソフト『メタルマックス ワイルドアイズ』について、どこにハガキ出せばよいのか分からないからここに書く。『メタルマックス』でたら買うよ、一万円だとしても。



(栃木県 川又 輝義)  
( )ユーザーが復活して欲しいと思うタイトルとメーカが復活させたいと思うてるタイトルの認識に乖離がしばしば見られマスヨネ。

■「悪趣味ゲーム紀行2」の発売、楽しみにしています。ところで、付届けは編集部宛てでよろしいのでしょうか? がっぶ先生?

(岡山県 たう)

○さいとーさんの書き下ろし漫画が間に合っていれば、既に出ている筈なのですが……

●飛龍先生の引越し祝いも合わせて編集部宛てにどうかひとつ!!





# ゲーム批評 2001年7月号プレゼント当選者発表

## マイクログラフハウス アイテム

### ゲーム批評Vol.41 プレゼント当選者(30名)

北海道 佐藤貴峰  
清水芳紀  
藤原俊則

岩手県 川邊剛史  
福島県 小澤達也  
東京都 稲名崇史  
上原麻実  
鈴木重倫  
那須康弘  
野上和広  
川又輝義  
石井優果

千葉県 田淵なつみ  
神奈川県 白樺司  
小坂橋英明  
太桑崇志  
愛知県 小久保博文  
愛知県 佐藤俊隆  
大阪府 船谷善之  
毛利公俊  
兵庫県 本條泰子

奈良県 大谷直哉  
岡山県 坂本聡子  
山口県 藤村香織  
高知県 武市暉介  
福岡県 奥川俊平  
野田雄二  
原田奈津子  
山田慎治  
小野雅典

※当選品の発送は2001年10月中旬に完了する予定です。2001年11月に入っても未着の方は編集部までご連絡ください。

## バックナンバーのご案内

<Vol.27>'99年6月発行780円(税込)

■特集1「話題! 問題? 次世代PS」●次世代PS発表が業界内外にもたらした波紋■特集2「アーケード氷河期」ゲーム業界トピックス「任天堂&松下、電撃提携! 新ハード発表は何を意味するのか」「セガ・エンタープライゼス 夏攻勢に隠された真意とは」

<Vol.29>'99年10月発行780円(税込)

■総力特集「面白いゲーム、知らない?」●スペシャル対談 任天堂・宮本茂×セガ・名越稔洋他■緊急特集「VJ問題」の真実

<Vol.34>2000年8月発行780円(税込)

■「なぜだ!? ドリームキャスト」苦戦を強いられるDCに、今一度スポットを当てる●俺とセガゲー 四半世紀の愛憎 ゲーム批評ライターによるベスト&ワースト5■「劇空間プロ野球」版権闘争の真実 コナミは何を考えているのか?

<Vol.35>2000年10月発行780円(税込)

■「DQVII&FFIX 物語ゲーム 進化の優劣」ドラクエ、FF ―「過去、現在、未来」●がんばれボクらのジャレコ特集 今蘇る怪作の歴史!? その真の姿を見よ! ■名越武芸帖スペシャル対談

<Vol.36>2001年1月発行780円(税込)

■「ソフト批評スペシャル 拡張版」●ゲーム批評ノンフィクション ネットオークションのなくなる日■ゲームソフトのレンタルはゲーム業界の新たなステージとなりうるか?

<Vol.37>2001年3月発行780円(税込)

■「なぜ今、携帯ゲームなのか」 携帯ゲームって本当に好調なの? ●君の武士魂はふるえているか 日本人の魂をゆさぶる和風ゲームの台頭■ガンパレード・マーチに「自由」はあったのか?

<Vol.38>2001年5月発行780円(税込)

■「愛がないキャラクターゲームなんて!!」キャラゲー原作者インタビュー! ●検証! スポーツゲームの真髄「リベログランデ」は新たな扉を開くか■緊急特集DC撤退! どうなるセガ!

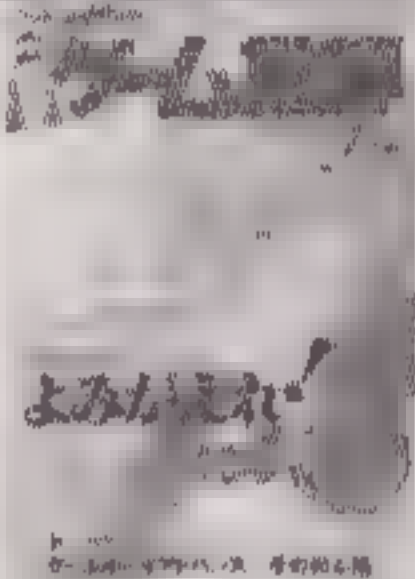
<Vol.33>2001年7月発行780円(税込)

### よみがえれ! セガ魂!

“主”なきセガ 五里霧中の船出  
セガガガ制作者インタビュー

### ゲームボーイアドバンス その光と陰

GBAってコントローラ!?



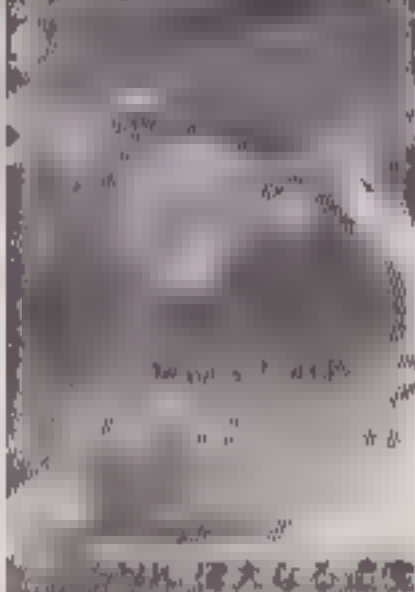
<Vol.40>2001年3月発行780円(税込)

### ゲームの疑問を大追跡 これが答えだ!?

ゲームソフトの原価に迫る  
幻のゲームソフトの行方を追う!

### SNK 偉大なる遺産

SNK(新日本企画)ゲームの系譜  
SNKの側面 格闘ゲーム 飢狼伝説スペシャル



飯野賢治の本 '96年9月発行 764円(税込)

読者あつての本ですから '97年4月発行 787円(税込)

RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-

'98年9月発行 2520円(税込)

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

ULTIMATE MISSION '98年12月発行 1480円(税込)

悪趣味ゲーム紀行 '98年12月発行 1260円(税込)

すごいエロゲー烈伝! '98年12月発行 1029円(税込)

アニメ批評創刊準備号 '99年1月発行 924円(税込)

読者あつての本ですから2 '99年2月発行 787円(税込)

仮面ライダー メイキング '99年5月発行 3150円(税込)

ゲーム批評サンダー '99年9月発行 890円(税込)

読者あつての本ですから3 2000年3月発行 787円(税込)

読者あつての本ですから4 2000年12月発行 787円(税込)

# 業界外広告、募集中

'94年に創刊した本誌は、日本唯一のゲーム批評誌として、ゲームソフトの批評や業界取材記事などを中心に、ゲームとゲームの周辺の風通しをよくすることを編集目的としています。広告については、「ゲーム批評」の読者向けに、ゲームソフト(TV、PC)関連以外の一般消費財を、広く募集し媒体の拡大を図りたいと思います。

## 食品、飲料、スポーツ用品や音楽ハード・ソフト、書籍、PCハード、携帯電話、車、カー用品、ツアー、アウトドア

などの業界関係者様に、「ゲーム批評」ならではのダイレクトな広告効果を狙って、広告掲載のご検討を頂ければ幸いです。

(株)マイクロハウス レッパ営業部

TEL:03-3555-1206/FAX:03-3297-0180 担当者:五十嵐・小山



## 特集

# ゲームキューブ

か い た い

## 買体新書! (仮)

ついに9月14日に発売されたゲームキューブ。発売されたソフトの実力は? 新しいゲームの世界は開けたのか? 「ゲーム批評」的ゲームキューブ白書。

## ゲームソフト批評

『デビルメイクライ』『パラッパラッパー2』『ジオニックフロント』『エースコンバット04』『CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONARE FIGHTING 2001』『AIR』『タイピング OF THE デート』ほか

※掲載タイトルは都合により変更される場合があります。

次回「隔月刊ゲーム批評1月号」は**2001年12月3日発売!!**

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

### ◆今日もライター大募集!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿(タイトル・形式は自由)、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。

い。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ! オレが面白い雑誌に変えてやるぜ!」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう!

応募先

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル  
(株) マイクロデザイン出版局 ゲーム批評編集部  
「ライター大募集係」(担当: 小川)



ゲーム批評Vol.41  
第3巻第6号通巻82号  
2001年11月1日発行  
定価780円(税込)

## STAFF

発行人 武内静夫  
編集人 武内静夫  
編集部 小川哲弥  
土井大輔  
黒沼伸行  
販売営業 長谷川安次

河合秀晃

広告営業 小山隆男

五十嵐健一

デザイン 株式会社エストール

城信行

印刷 図書印刷株式会社

(株)マイクロデザイン

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7

ヨトコウビル

編集部 TEL.03-3551-9563

FAX.03-3551-1203

販売部 TEL.03-3206-1641

FAX.03-3551-1203

広告部 (株)マイクロハウス レッフ編集部

TEL.03-3555-1206

FAX.03-3297-0180

読者編集

©MICRO DESIGN

Printed in Japan

### ●メーカーのみなさまへ

事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、ご一報ください。



人生にけつまづきけつまづきけつまづき  
(自由律俳句) 私の心の一句です。とい

さて、話は変わりますが最近の私は「ハーン・アン・ブってどうなのよ」という感じですが、確かに「ひどいな」と思う部分はありましたけど、あのタイミングはないでしょ。なにも、当方の使用キャラクターである「パイ」の弱体化の腹いせにいつてるわけではないですよ。1ヵ月間築いてきた戦術が「はー」ですよ。はー。なにも投げからのコンボや下段攻撃をノーダメージにすることないでしょう……。もう1回いつときますけど逆恨みじゃないですよ、念のため。あの「このキャラ強くしたい」という見え見えな魂胆がどうも。その辺、「VF4」プレイヤーはどうお考えなんですか？ みなさんのご意見聞いてみたいです (小川)

## 取

材を重ねるにつけ、今のゲームに必要なファクターは「チュートリアルをより充実させること」と心底思った。難しいことだが考える必要なしに、序盤をプレイしながら最低限必要なルールを、順を追って理解させる。共に「気がついたら」目を真ッ赤にしてハマリ

うわけで、なんとなくさりげなく編集後記が復活しちゃいました。この欄を通して、どんな人間が「ゲーム批評」を作っているのか読者の皆様にも少しでも伝わればと思います。そして、もし「コイツとは気が合うな」と感じた方からいらつしやいましたら飲み会に誘っていただければと思います。さらにその際には、無制限に「おしゃべり」したいだけだと思います。そんな夢見は絶対長生きできないぞ、と思ってる方、さっさと返される読書感想文はダメですよ、と小川2年生の時にSAWAKO先生が言っていた記憶もこぼれます。はい、ますます読者の皆様の声に乱されると編集後記となってしまうかもしれません。めんなさい。また会おうこの場所です (あえて)

狂っていた、なんて具合に。少し古いタイトルだが「コマンド&コンカー」が、まさにその理想型だった。学生時代、普段ゲームで遊ばない友人に面白いからと無理矢理貸してひと月、彼は「研究室屈指のゲームマスター」と成長し、更にそこから修士課程を修めるまでの3年間、ゲーム漬けの学生生活を送るコトとあいなった。自分で蒔いたタネとは言え、ひとの人生まで左右してしまうのが「ゲーム」なると、戦慄を覚えた出来事でもある。果たして、そんな「ビキナー」に魅力的なタイトルが現存するのだろうか？ などと、情にもなく思った次第。尤も自分か「DOOM」で一度戦を失い、辛酸の味を知り尽くしているだけに今更、一億総ゲーム化などというチンケな「あるいは精神衛生上よくない」発想をする気もないが、もっとこのゲームで人生踏み外した」と声高に言えるユーザーが出てくるような「土壌」が欲しいと切に願うばかり。

(黒沼)

### ----- お詫びと修正 -----

前後におきましては以下の誤りがございました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここで訂正させていただきます。

●P13「時は来た！ ゲームキューブ 復習するは我にあり」(2段5行目)：今西 敏史取締役・今西 敏史取締役



ゲーム批評の看板娘が贈る

# 気がつけば 3日ですよ!!

第一回『FFXは刑事貴族』



マンガ：中村龍徳



平成13年11月1日発行第8巻第6号通巻62号 発行人..武内静夫 編集人..武内静夫 発行所..(株)マイクロデザイン 〒104-0041東京都中央区新富1-3-7 TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

# 業界外 募集 中 ゲーム批評 広告

※ゲーム批評ではゲーム業界以外の広告を募集しております。

©MICRO DESIGN Printed In Japan

雑誌03679-11

T1103679110786



定価..780円  
本体743円



# POST CARD

50  
円切手  
を  
お  
貼  
り  
下  
さ  
い

1 0 4 0 0 4 1

東京都中央区新富 1 - 3 - 7 ヨドコウビル

(株) マイクロデザイン

隔月刊 | ゲーム批評 編集部 Vol.41 アンケート 係行

フリガナ		P.N.	
氏名		職業	年齢
			性別
		歳	男・女
〒 住所			
e-mail			
本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）			
最近面白かったゲームソフト名			
買いたいと思うゲームソフト名			
ゲーム批評で読みたい記事は何ですか？			
ゲーム以外で興味のあることは何ですか？			



面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最も面白かったものを○で囲んでください）。

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最もつまらなかったものを○で囲んでください）。

この本を購入した理由（○をつけてください）

・ 毎号買っている    ・ 書店で見て    ・ ネットで見て    ・ その他（                      ）

あなたが抱いているゲームキューブへの要望・希望などがありましたら、なんでもけっこうですのでお書きください。

格闘ゲーム、『VF4』や『鉄拳4』に抱いているご意見などがございましたら、なんでもけっこうですのでお書きください。

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、  
マイクロデザイン特製アイテムを差し上げます。